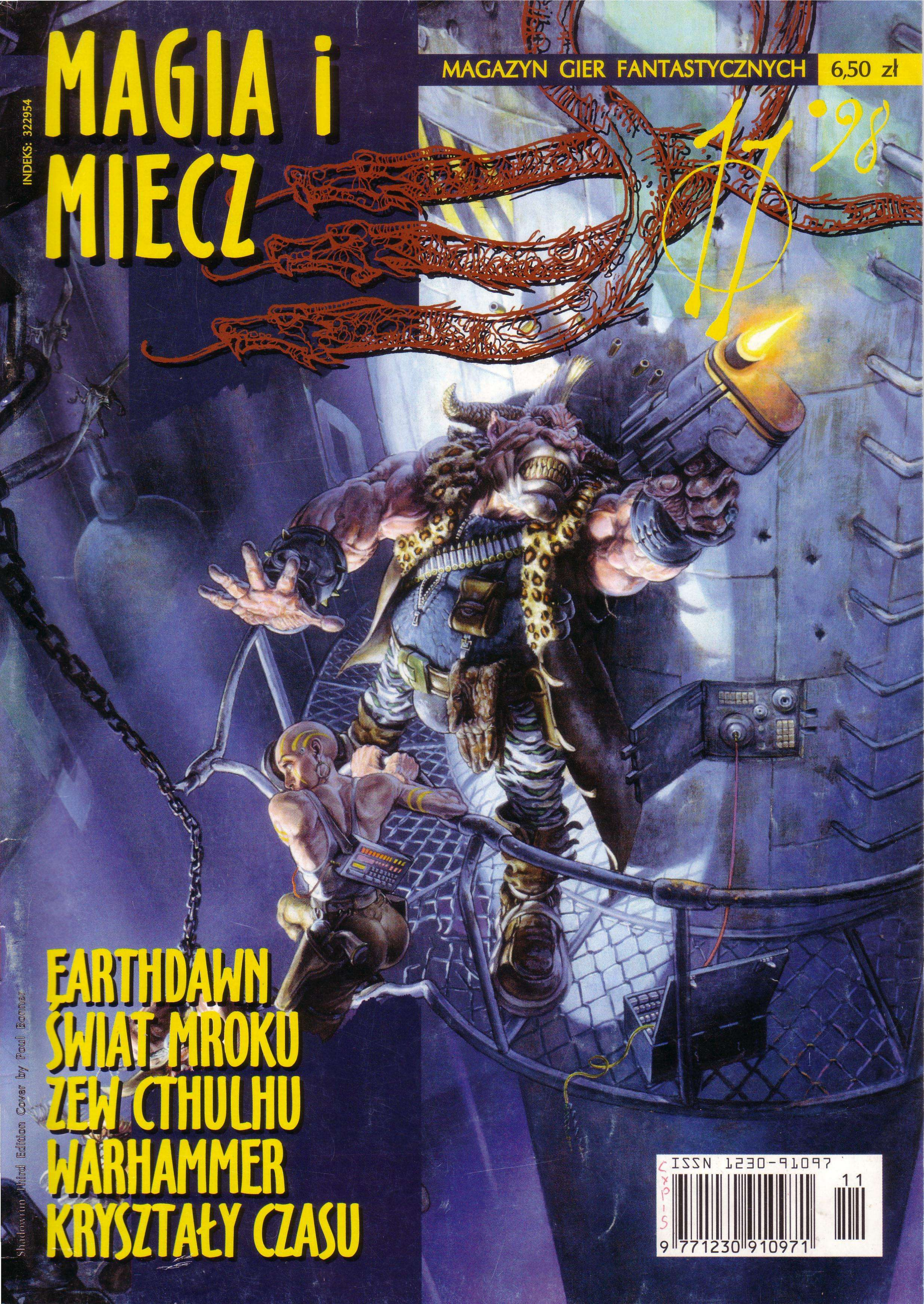
MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

6,50 zł

11'98

INDEKS: 322954



Shadowrun Third Edition Cover by Paul Bonner

EARTHDAWN
ŚWIAT MROKU
ZEW CTHULHU
WARHAMMER
KRYSZTAŁY CZASU

ISSN 1230-91097 11


THULHU
DO GRY ZEW CTHULHU 1920
MASKI NYARLATHOTEPA
Sheldon Gillet, Lynn Willis
oraz Jason Eckhardt i Mark Shumann
MAG
CHAOSIUM
CTHULHU 1990
Horror we współczesnym świecie
Gregory Rucka
oraz Earl Geier,Drashi Khendup i Kirk Wescom
KSPRESIE
W MONTREALU
Nie wychodź z domu po zmroku!
NOWE POTWORY DO GRY ZEW CTHULHU
Scott David Aniolowski
ROZSZERZENIA ZASAD, NOWE KSIĘGI, INFORMACJE O BASACH
EGZOTYCZNE MIEJSCA, TAJEMNE KULTY
Keith Herber
oraz Aniolowski, Ross, Clark,
Jeffrey, Szachnowski, Geier
PRZERAŻAJĄCE
MAG
Chaosium

Magia i Miecz

Magazyn gier fabularnych

11 (59) / 98

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Darosław J. Toruń (red. nacz.wydawnictwa)
darek@mag.com.pl
Redaguje zespół:
Andrzej Miszkurka (*Earthdawn*)
kurz@mag.com.pl
Maciej Nowak (*Warhammer*)
mag@mag.com.pl
Maciek Kocuj (*Almanach, Kraina Goblinów*)
maciek@mag.com.pl
Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz (*Zew Cthulhu*)
grabarz@rpg.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Rafał Nowocień (redaktor naczelny)
yossa@mag.com.pl
Jerzy Rzymowski (dział łączności)
mag@mag.com.pl
Artur Szrejter (sekretarz redakcji)
artur@mag.com.pl
Tomek Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.pl
Dział promocji i reklamy:
Hubert Sawicki
Dyrektor handlowy:
Dariusz Skrzypczak
Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:
Hubert Czajkowski, Tomek Fruń
Korekta:
Maciej Wyrzykowski
Stale współpracują:
Tomasz Andruszkiewicz, Grzegorz Bogusz, Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak, Łukasz M. Pogoda
Skład i łamanie własne
Druk:
Elanders Polska – Biuro Handlowe
ul. Szpitalna 6, 00-031 Warszawa
tel. 625-18-00, fax. 627-76-65
Adres redakcji:
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85
e-mail: mag@mag.com.pl



Ilustracja na okładce:
Shadowrun 3rd Ed. Cover
by Poul Bonner
Copyright ©
by Fasa Corp.

Drodzy Czytelnicy!

Kiedy czytacie te słowa, być może (być może...) leje deszcz i świszcze porywisty wiatr. Mokre liście, niesione wilgotnymi podmuchami, pędzą kanionami ulic, a przemarznięci ludzie, otulając się płaszczami, przemierzają nocne przestrzenie asfaltu, depcząc drżące światło neonów...

Ale niewykluczone przecież, że gdy czytacie listopadową „Magię i Miecz", świeci łagodne słońce, a drzewa i krzewy mienią się złotobrązowym przepychem ostatnich wspomnień lata (chodzi mi o liście). Taka właśnie pogoda panuje w redakcji, gdy piszę te słowa w połowie października. Choć do końca roku pozostało jeszcze trochę czasu, myślimy już nad pewnymi (nieuchronnymi) zmianami, jakie czekają nasze pismo z początkiem przyszłego roku (swoją drogą, tak się jakoś ciekawie składa, że wszystkie poważniejsze zmiany następują z początkiem nowego roku!). Pierwsze z nich już się zresztą dokonały, jako że począwszy od numeru grudniowego działem Warhammera zajmował się będzie Maciek Nowak, znany zapewne miłośnikom tego systemu z artykułów publikowanych na naszych łamach. Myślimy również o zmianie formuły graficznej pisma, a przede wszystkim okładki – jeśli wszystko pójdzie dobrze, to z efektami naszych wysiłków zapoznacie się z początkiem następnego roku. Nie są to zmiany „rewolucyjne", ale mam nadzieję, że przywitacie je życzliwie. Osobną sprawą jest profil tematyczny pisma: każdy redaktor naczelny wywiera na niego określony wpływ; „Magia i Miecz" inaczej wyglądała, gdy za sterem stał Tomek Kołodziejczak, inaczej za czasów Artura Marciniaka, a jeszcze inaczej za „panowania" Kurzymisia. Każdy z nas miał (i ma!) inny pomysł na funkcjonowanie pisma, na to jakie działy mają się w nim znaleźć, co chcemy publikować, a co nie znajdzie uznania czytelników. Być może pobłądziliśmy nieraz na tej krętej ścieżce, ale nie trzeba chyba nikomu przypominać, że to my przecieramy ów szlak (tu długie brawa za skromność) i trudno tu o prostą i jedynie słuszną drogę... Będziemy się starać, aby nasze pismo stało się na powrót tym, czym było w swoich początkach: poradnikiem i przewodnikiem po światach RPG, służącym radą i pomocą tak Mistrzom Gry, jak i graczom. W Almanachu znajdzie się wiele artykułów dotyczących konkretnych spraw: jak zbudować własny zamek (dom, kasztel, stanicę), jaką niecodzienną pułapką zaskoczyć zblazowanych graczy, w co wyposażyć swą wymarzoną pracownię magiczną itp. – po nasze pismo wciąż sięgają nowi, młodzi czytelnicy i MG, dla których informacje tego rodzaju są niezbędną nowością, a i starszym przyda się odświeżenie pamięci; warto o tym wiedzieć choćby dlatego, że wiele artykułów na podobne tematy opublikowano w pierwszych kilkunastu „Magiach...", które w chwili obecnej dostępne są już tylko kolekcjonerom. Niewykluczone też, że opublikujemy np. jakiś krótki system autorski, poddając go pod osąd i dyskusję czytelników.

Jak widzicie, planów i zamierzeń jest wiele – mam tylko szczerą nadzieję, że uda się je wszystkie zrealizować.

PS. Zastanawialiśmy się nad zamieszczeniem w numerze grudniowym dwustronnego dużego plakatu z kalendarzem „MiM", lecz prezent ten podniósłby (jednorazowo!) cenę pisma o złotówkę. Nie zdecydowaliśmy się na taki „prezent", lecz nic nie jest przesądzone. Jeśli zgodzilibyście się na tego rodzaju rozwiązanie (tzn. jeden numer za 7.50 z plakatem w środku), to niewykluczone, że zrealizujemy ten pomysł (prosimy o wypowiedzi na łamach ankiety dołączanej do działu listów). Jednocześnie chciałbym Was zapewnić, że jeśli nie wydarzy się nic tragicznego (gwałtowna zwyżka cen papieru/druku), to cena pisma w przyszłym roku nie powinna ulec zwiększeniu. Warto zaprenumerować „MiM", jako że przewidujemy w przyszłym roku atrakcyjne niespodzianki dla abonentów (patrz również zasady sprzedaży promocyjnej zamieszczone na końcu bieżącego numeru).

MENU

Szef kuchni poleca

Przystawki

Dania główne


EARTHDAWN
PRZEBUDZENIE ZIEMI
KSIĘGA WIEDZY
FASA CORPORATION
imp s.c.
Konkurs na stronie 43

KRYSZTAŁY CZASU

ŚWIAT ALMOHADÓW



WARTO ZOBACZYĆ

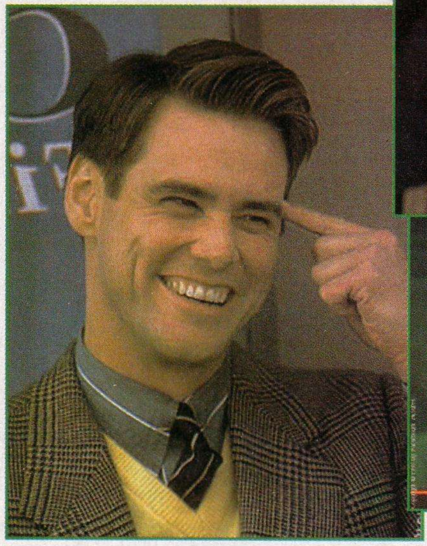
Kino

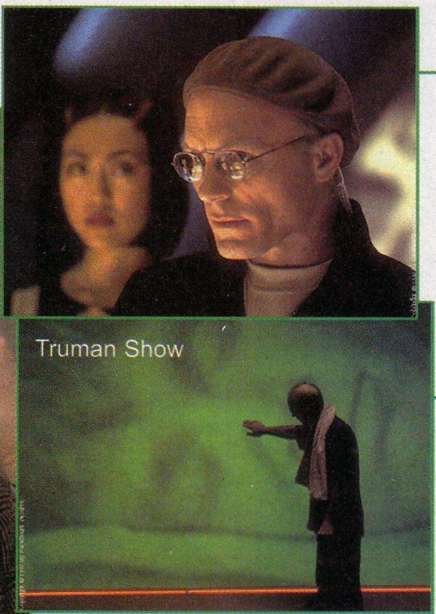
- „Mali żołnierze": powolne życie mieszkańców małego miasteczka w Ohio zmienia wojna skomputeryzowanych zabawek, które walczą nie tylko ze sobą, ale i z ludźmi. Najsilniejszą stroną tego filmu – podobno adresowanego do dzieci – są efekty specjalne.
- „Pożyczalscy": baśniowa opowieść dla dzieci na podstawie powieści Mary Norton. Dziesięcioletni chłopiec odkrywa, że odpowiedzialne za znikanie z jego domu przedmiotów są skrzaty. Te jednak nie tylko szkodzą, ale również mogą czasem pomóc.
- „Rewolwer i melonik": *remake* znanego i u nas serialu z lat 60. o dwóch brytyjskich asach wywiadu (w ich rolach występują Uma Thurman i Ralph Fiennes), którzy niczym James Bond potrafią poradzić sobie ze wszystkimi kłopotami. W wersji kinowej John Steed i Emma Peel stawiają czoło sir Augustowi De Wynter (Sean Connery), który sterując pogodą, szantażuje świat. Film warto obejrzeć jeśli nie dla akcji, to dla scenografii utrzymanej w stylu lat 60. końca XX wieku (cokolwiek miałoby to znaczyć).
- „Truman Show": film wyreżyserowany przez Petera Weira (m.in. „Piknik pod Wiszącą Skałą"), do którego scenariusz napisał Andrew Niccol. Tytułową rolę gra Jim Carrey. Historia życia Trumana Burbanka, który pędzi spokojne życie na wyspie Seaheaven. Niby nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że całe jego życie jest skrzętnie filmowane i pokazywane na ekranie przez dwadzieścia cztery godziny na dobę. Co gorsza, niemal wszystko, co przydarza się Trumanowi, jest dziełem pomysłodawcy, producenta i reżysera wielkiego Show – Christofa (w tej roli Ed Harris). Wszystko to wielka, mydlana opera, zamknięta pod gigantyczną kopułą, w której występują setki aktorów i nieświadomy niczego Truman. Co tu dużo mówić – takie RPG na żywo z jednym graczem.
- „Zagubieni w kosmosie": *remake* serialu z lat 60. Mamy rok 2058. Ziemia znajduje się na granicy zniszczenia, spowodowanego przez zanieczyszczenie środowiska. Życie na naszej planecie przestaje być możliwe. Jedyną szansą na przetrwanie ludzkości jest emigracja w kosmos, a najbliższą nadającą się do tego planetą jest Alpha Prima. Trzeba ją, oczywiście, najpierw zbadać. W tym celu ku Alphie leci statek, którego załogę stanowią: tata, mama, troje dzieci, robot oraz major Don West (pilot) i szalony doktor Zachary Smith (w tej roli niezapomniany Gary Oldman). Oczywiście, nasi bohaterowie nie docierają do celu, a giną gdzieś w przestrzeni, gdzie zaczyna się ich kosmiczna robinsonada. Aktorzy zostali zmuszeni do podpisania kontraktów z klauzulą, że zagrają w co najmniej dwóch następnych częściach – czy zostaną nakręcone, zależy od widzów.



Lost in Space







Truman Show

Wideo

- „Gattaca – Szok przyszłości": antyutopia z Ethanem Hawem i Umą Thurman. Scenariusz napisał i film wyreżyserował Andrew Niccol. Muzykę skomponował Michael Nyman. Można bez obaw stwierdzić, że od czasów „Blade Runnera" nie było filmu o takim klimacie.
- „The Arrival – Spotkanie": historia młodego zapaleńca, który odbiera sygnał z kosmosu. Jakąż niespodzianką dla niego jest fakt, że obcy są wśród nas.

Tomu$

RECENZJE FILMOWE

„Z ARCHIWUM X"

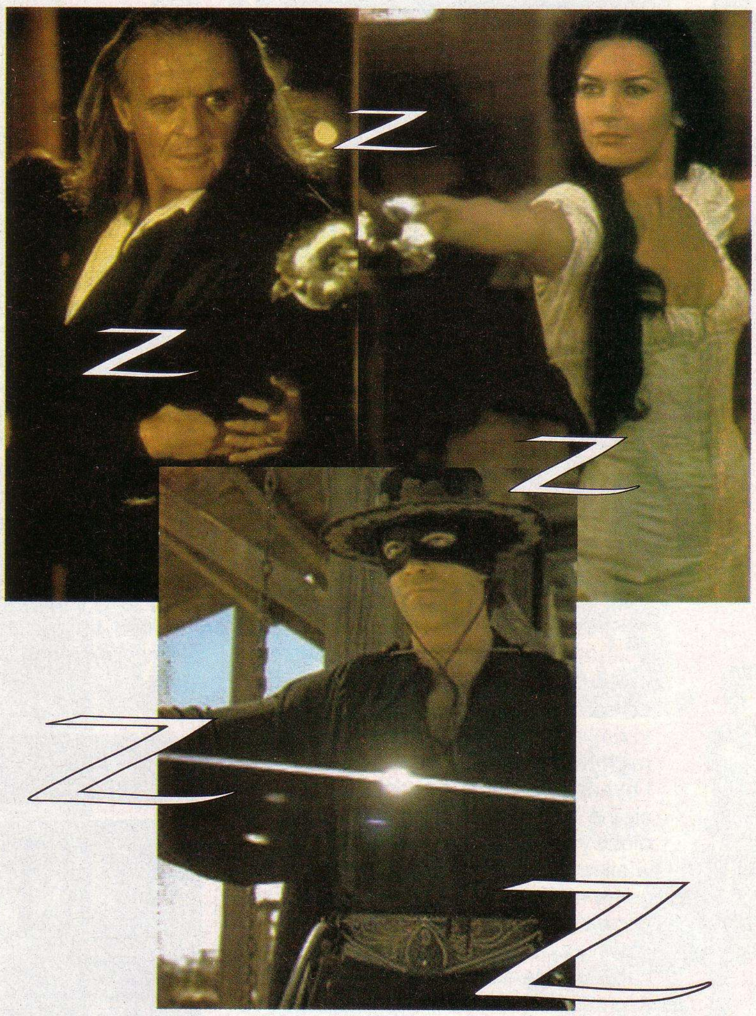
Gdy odpowiedzialność za fiasko akcji rozbrajania bomby w gmachu FBI w Dallas ma być zrzucona na Foxa Muldera i Danę Scully, pewien zagadkowy lekarz zmusza Muldera do znalezienia odpowiedzi na kilka trudnych pytań. Dlaczego agent, który miał rozbroić bombę, siedział przed nią z założonymi rękami? Skąd w ewakuowanym budynku wzięły się zwłoki małego chłopca i trzech ratowników? Wyniki śledztwa przekraczają najśmielsze oczekiwania...

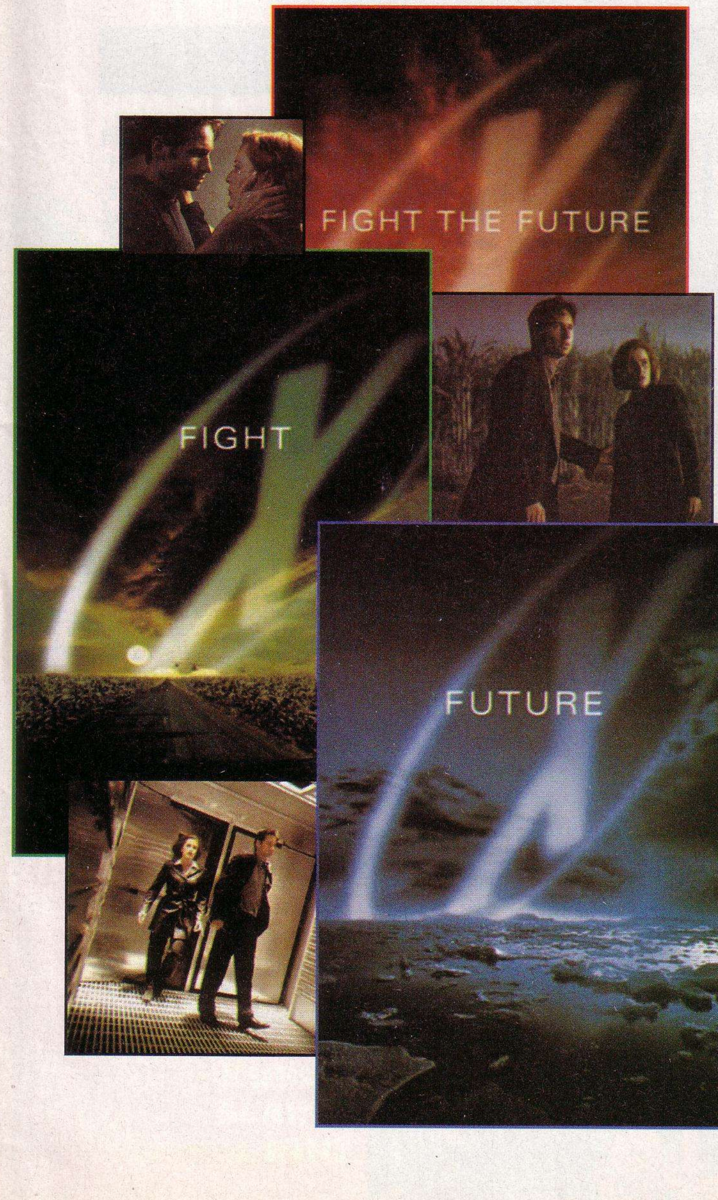
Kinowa wersja „Z Archiwum X" stanowi w zasadzie zakończenie piątego sezonu serialu. Wbrew temu, co twierdzą twórcy i dystrybutorzy, nie uważam, żeby dało się ten film dobrze oglądać bez znajomości telewizyjnych przygód Muldera i Scully.

Miłośnicy serialu nie powinni czuć się rozczarowani. Na dużym ekranie losy pary agentów FBI nabierają szczególnego rozmachu. Poza tym zostaje wyjaśnione kilka istotnych wątków, co jednak pociąga za sobą kolejne pytania (w sam raz na szósty sezon serialu). Uważnych widzów może razić masa niedopracowanych szczegółów, jeżeli jednak ktoś poszedł na ten film dla dobrej rozrywki, mimo wszystko się nie zawiedzie.

JeRzy

„The X-Files"; reż. Rob Bowman; wyst. D. Duchovny, G. Anderson; dystr.: Syrena; 122 min.





„MASKA ZORRO"

Twórcy „Maski Zorro" chcieli udowodnić krytykom, że w Hollywood można stworzyć film z gatunku „płaszcza i szpady" w jego tradycyjnej formie. Efekt powinien zamknąć usta największym malkontentom.

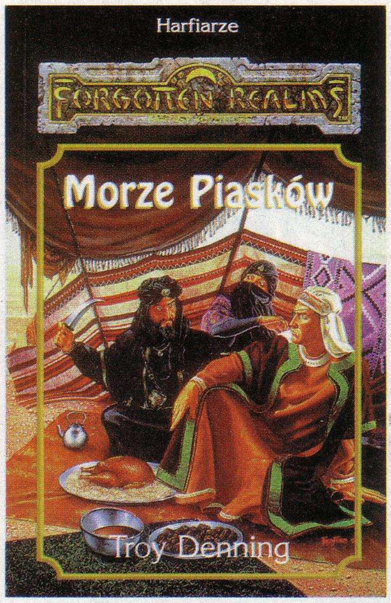
Od czasów „Bravehearta" nie oglądałem tak dobrego filmu. Żywiołowa, błyskotliwa i dowcipna, „Maska Zorro" nawiązuje do stylu widowisk filmowych z lat 40-tych z Erollem Flynnem czy Basilem Rathbonem. W czasach, gdy na ekranach trwa „wyścig płynów ustrojowych", wydaje mi się szczególnie cenne pokazanie światu, że doskonały film może się obejść bez makabrycznych dawek przemocy i seksu.

W rolach głównych oglądamy dwie gwiazdy kina: Anthony'ego Hopkinsa (jako... Zorro) i Antonio Banderasa (również jako Zorro!). Role drugoplanowe zostały obsadzone mniej znanymi u nas aktorami, którzy spełnili wszelkie oczekiwania (może poza J. Perezem, w roli Garcii – ta postać, znana miłośnikom Zorro, w filmie prezentuje się blado). Męska strona widowni znajdzie nowy obiekt westchnień w osobie Catherine Zeta-Jones (w roli Eleny). Miłośnikom muzyki filmowej polecam wspaniałą ścieżkę dźwiękową Jamesa Hornera.

JeRzy

„The Mask of Zorro"; reż. Martin Campbell; wyst. A. Hopkins, A. Banderas, C. Zeta-Jones; dystr.: Syrena; 136 min.

NOWOŚCI KSIĄŻKOWE



Może piasku?

Kolejna część cyklu niezwiązanych ze sobą powieści. *Harfiarze* jest jedną z najlepszych książek do Zapomnianych Krain, jaką zdarzyło mi się czytać. I bynajmniej nie chodzi mi o dość przeciętną akcję, ale o ciekawe pokazanie niezwykle interesujących mieszkańców wielkiej pustyni – Anauroch. Te wzorowane na Beduinach ludy prowadzą koczownicze, plemienne życie pełne tabu i zwyczajów, co autor pokazał całkiem całkiem. Mankament stanowi (znowu!) szerząca się wzdłuż i wszerz po całych Zapomnianych Krainach sława o Harfiarzach. Dziwnym trafem znów wszyscy rozpoznają przedstawicieli tej „tajnej organizacji na rzecz Dobra". Ale widać tak musi być. Niepokojące jest również tłumaczenie – roi się od błędów interpunkcyjnych i ortograficznych, a na dodatek mamy oryginalne nazwy (jak się ostatnio dowiedziałem, gracze uważają je za *czaderskie*), co nieco utrudnia życie czytelnikowi. Dziwi też pojawiająca się raz na jakiś czas forma Beduińczyk, cokolwiek miałoby to oznaczać.

(ku)

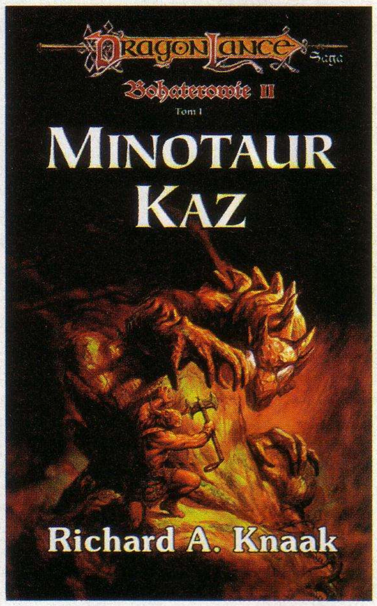
Harfiarze: Morze Piasków; Troy Denning; przekład: Paweł Wrześniewski; wydawnictwo ISA

Miernota Kaz?

Pierwszy tom drugich *Bohaterów* poraża. I nie chodzi tu tylko o to, że fabuła średnio się klei i składa głównie z zapożyczeń z *Kronik* i *Legend* – klasyczny kender, który zmienia „losy" świata i wnerwia wszystkich; równie klasyczne starcie z Królową Ciemności (tym razem pod postacią złego czarnoksiężnika). Na dodatek główny bohater, który *nota bene* był świetną drugoplanową postacią *Legendy o Humie*, tu wypada co najwyżej blado i nieciekawie.

A głównym bohaterem jest Kaz, który – wyrzekłwszy się swojej rasy – wędruje po Krynnie jako ścigany wyrzutek i banita. I oczywiście nasz nieszczęsny minotaur zostaje wciągnięty w walkę o „wolność i demokrację". A to wszystko podano nam w przeciętnym przekładzie (niestety, znów pojawia się stylizacja) – tym razem zaproponowano nam tłumaczenia nazw własnych, ale w przypisach.

(ku)



Bohaterowie II: Minotaur Kaz; Richard A. Knaak; przekład: Andrzej Sawicki; wydawnictwo Zysk i S-ka

Ciąg dalszy PANORAMY na stronie 76

NOWE PISMO



Trzeba przyznać, że *Faktor X* wszedł przebojem na nasz rynek czasopism: pierwszy numer w cenie promocyjnej 1,99 złotego, do drugiego numeru dołączony darmowy segregator, chwytliwe hasła reklamowe, kolorowe okładki... Można powiedzieć, że ma zadatki na świetnie sprzedające się pismo. Zapewne wielu Polaków, dopieszczanych ostatnio serialami w stylu *Archiwum X* czy *Millenium*, zechce sięgnąć po to nowe pismo. Prawie każdy pragnie mieć przecież swoje własne archiwum niewyjaśnionych zjawisk i zdarzeń.

Niestety, wszyscy ci, którzy szukają czegoś naprawdę zagadkowego, czegoś, o czym dotychczas nie mieli pojęcia, zawiodą się na *Faktorze X*. Treść pierwszego numeru stanowią same odgrzewane kawałki – UFO nad Nevadą, czyli tajemnice Strefy 51; zagadka światełka w tunelu, czyli wizje życia po śmierci; gdzie jest zaginiona Atlantyda; śmiertelne wirusy z dżungli i szpiedzy o zdolnościach parapsychicznych to sprawy dobrze znane miłośnikom zjawisk paranormalnych. Zamieszczone w piśmie teksty nie wnoszą nic nowego do poruszanych spraw – dostajemy tylko powszechnie znane i oklepane informacje. Miłośnicy tajemnic i zjawisk nadprzyrodzonych nie znajdą tu niczego nowego, a to chyba niedobrze, bo raczej do nich adresowane jest pismo. W dodatku niektóre z przedstawionych faktów (mających w zamierzeniu wstrząsnąć czytelnikiem) brzmią groteskowo: *„...po pogrzebie zasypujący grób grabarze usłyszeli słabe pukanie dobiegające z trumny. Przez dziesięć minut nasłuchiwali coraz słabszego pukania, a kiedy ucichło – zasypali grób..."*.

Mocną stroną *Faktora X* jest oprawa graficzna i tzw. dynamiczny skład, czyli ciekawie zakomponowane połączenie tekstu i obrazków. Miejmy nadzieję, że następne numery będą lepsze. Przekonamy się o tym niebawem, bo pismo ma być dwutygodnikiem.

Mulder

WIEŚCI

FILMY

- Powstaje czwarta część **„Nieśmiertelnego"**, w której spotkają się bohater serialu i bohater filmów kinowych.
- W Stanach na trzecim miejscu oglądalności znajduje się film **„Blade"**, w którym Wesley Snipes gra pogromcę wampirów.
- Clint Eastwood zamierza zrealizować (wyreżyseruje i zagra jedną z ról) kosmiczny western – **„Space Cowboys"**.
- Do łask producentów powrócił horror. Po sukcesach obu „Krzyków" i obu „Koszmarów minionego lata" oraz „Helloween: H20" (znów z Jamie Lee Curtis) szykuje się kolejny wysyp: **„Krzyk 3"**, **„Carrie 2"** (kontynuacja klasycznego filmu De Palmy, zrealizowanego na podstawie dzieła Kinga), **„Bride of Chucky"** (kolejna część przygód demonicznej laleczki), **„Vampires"** (pracuje nad nim sam Carpenter), **„Władca życzeń 2"**, **„Freddy vs. Jason"** (czyli „Koszmar z ulicy Wiązów" kontra „Piątek trzynastego") oraz *prequel* słynnego **„Egzorcysty"**.
- Tim Burton (znany m.in. z „Edwarda Nożycorękiego" i „Marsjanie atakują") kręci romantyczny horror **„Sleepy Hollow"**, w którym wystąpi m.in. Johnny Depp.
- Prace nad ekranizacją **„Władcy Pierścieni"** i **„Hobbita"** trwają. Pewien niepokój wśród tolkienistów budzą zapędy producentów, którzy chcą zmienić „nieco" te klasyczne dzieła. Szczególnie niepokoi wszystkich postać Sama, który w epoce *political correctness* powinien ponoć być kobietą. Póki co, odbył się jedynie casting, na który przybyli najwyżsi i najniżsi Amerykanie (i nie tylko). A wszyscy pragną, by rolę Gandalfa zagrał Sean Connery.

Tomu$

- Firma Collective Development Inc. wyprodukowała film, w którym jedną z głównych ról odgrywają gry fabularne. Produkcja nosi tytuł **„Knight Chills"** i jest czymś w rodzaju psychologicznego horroru. W pewnej amerykańskiej szkole powstaje klub miłośników **RPG**. Jeden z jego członków zakochuje się nieszczęśliwie i popełnia samobójstwo, powraca jednak po śmierci jako duch jednego ze swych ulubionych bohaterów z gry fabularnej. O tym co z tego wyniknie mogą się na razie przekonać szczęśliwi posiadacze video, posiadający dostęp do amerykańskiego rynku kaset (premiera filmu miała miejsce pierwszego listopada). Miejmy nadzieję, że już niedługo *„Knight Chills"* zawita do naszych rodzimych wypożyczalni.
- Również pierwszego października (takie były w każdym razie zapowiedzi) rozpoczęła się za oceanem emisja kolejnej serii odcinków ***„Z Archiwum X"***. Chris Carter zapewniał podobno, że serial przeszedł pewną ewolucję i nowe odcinki zaskoczą niejednego widza.
- Znany hollywoodzki reżyser – Michael Mann, przymierza się do filmu, którego akcja będzie się rozgrywać w świecie gry ***„Dungeons & Dragons"***. Głównym bohaterem ma być młody wojownik Corwin, który musi odnaleźć smoczy medalion – tylko ten przedmiot może uchronić całą krainę przed najazdem hord ciemności. W wypełnieniu tego niezwykle trudnego zadania pomagać będą Corwinowi stary i mądry półork Owen, elfka Lianna i czarodziej Gwenyth. Cała drużyna trafi oczywiście do strasznych podziemi, gdzie napotka całe mnóstwo potworów i pułapek. Miejmy nadzieję, że już wkrótce zobaczymy to wszystko na własne oczy w kinach.

Mulder

RPG

Oto aktualna czołówka najlepiej sprzedających się na zachodzie gier fabularnych:

1. Advanced Dungeons & Dragons
2. Wampir: Maskarada
3. *Rifts*
4. *Alternity*
5. *Deadlands*
6. *Star Wars*
7. Shadowrun
8. *GURPS*
9. Wilkołak: Apokalipsa
10. *Mage*

Wygląda na to, że już niedługo *Alternity* (wydawane przez TSR) dołączy do swej starszej siostry (brata?) *AD&D* i stanie się jednym z głównych liderów rankingu. Z dodatku na dodatek zbiera coraz lepsze recenzje. Ostatni podręcznik do *Alternity* nosi tytuł *Star Drive* i jest podobno jedną z najlepszych kampanii w historii gier fabularnych.

Tymczasem autorzy gry Deadlands postanowili rozszerzyć swój system o dodatkowy świat. Dotychczas akcja tej gry rozgrywała się w przeszłości na Dzikim Zachodzie. Nowy dodatek przenosi rozgrywkę w odległą przyszłość, gdzie po wojnie atomowej cały świat wygląda jak jedno wielkie pustkowie.

Mulder

ANKIETA

Wśród osób, które nadeślą ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza: ocena numeru

11'98 (59)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

6 – tylko jeden tekst!

	OCENA
Panorama	[4]
Wieści	[5]
Listy	[4]
Okiem Zewnętrznym	[3]
Turlać czy nie trulać, (...) czyli..	[4]
Puszka Pandory	[5]
Bogu co boskie...	[4]
7 obrazów z wampirem w tle	[4]
Czy brać odwet na elfach...	[4]
Tan Arthus Villenstern	[6]
Szczurzy pazur	[5]
Oświęcimski krzyż	[4]
Ożywieńcy Barsawi	[5]
Kłopoty w Czerwonym Pyle	[4]
Jak do tego doszło	[4]
Katedra	[4]
Żywe srebro	[4]
Kraina Goblinów	[5]
Odgłosy z kuźni	[5]
Fantastyczna muzyka (5)	[4]

Ocena numeru ......[4+]

ANKIETA

Część druga: dane o Czytelniku

Wiek ....[15] lat

Wykształcenie:
podstawowe ....[✓]
średnie..............................[ ]
zawodowe ....[ ]
wyższe ....[ ]
....

Miejsce zamieszkania:
wieś ....[ ]
miasteczko ....[✓]
miasto..............................[ ]
miasto wojewódzkie ....[ ]
....

RPG:
Gracz..............................[✓]
Mistrz Gry..............................[ ]
Ulubione systemy:
......KRYSZTAŁY CZASU......
....

Średnie miesięczne wydatki na RPG
......10zł......

Czytasz „MiM"...
każdy numer ....[✓]
co 2-3 numery ....[ ]
rzadziej ....[ ]

Twój numer „MiM" czyta
tylko ty ....[ ]
2-3 osoby..............................[✓]
więcej osób ....[ ]

Czy kupiłbyś numer „MiM" z plakatem, jeśli kosztowałby 7,50zł?......TAK......[~~TAK~~]/[NIE]

Co nowego chciałbyś ujrzeć w MiM:
PLAKATY, TWARDSZĄ OKŁADKĘ I WIĘCEJ RYSUNKÓW
....

LISTY

Cześć!

Dzisiaj zacznę od podziękowań. Po pierwsze, w imieniu całej redakcji, dziękuję za nadesłane przez Was kartki z wakacji. Miło, że pamiętaliście o nas podczas urlopowych wędrówek. Drugie podziękowanie, już własne, kieruję do Adriana Mianeckiego i Arveny, którzy odpowiedzieli na moją prośbę i nadesłali artykuły do mojego „Archiwum RPG". Dzięki Waszej pomocy, skromna kolekcja powoli rozrasta się i nabiera barw.

Wiecie, co mnie cieszy? W korespondencji nadchodzącej do „MiM-a" pojawia się coraz więcej listów od przedstawicielek płci słusznie zwanej piękną. Co oznacza, że więcej pań pojawia się wśród RPGraczy. To niewątpliwie powód do radości. Dziewczyny w drużynach łagodzą obyczaje. Poza tym, z własnego doświadczenia i czytanych listów wiem, że mają bardzo rozsądne podejście do gier i często wykazują znacznie więcej rozwagi niż faceci.

W tym miesiącu przygotowanie zarówno „Listów", jak „Puszki Pandory" nie należało do prostych. Rozleniwiliście się, moi mili Czytelnicy i nie miałem zbytnio z czego wybierać. Dlatego tym razem, oprócz listów od Was, rubrykę zapełnią wybrane przeze mnie, ulubione fragmenty z „Archiwum RPG" (przyślijcie mi jeszcze coś do niego!).

Zacznę jednak od korespondencji:

„Piszę do Was po raz pierwszy, bynajmniej nie żeby się prawić pochlebstwa. Bardzo lubię MiM, lecz od pewnego czasu z przykrością obserwuję karygodne błędy w druku. Nie są to błędy ortograficzne, lecz takie, jak: „stanowią ją stanowią ściany", „... chyba, ze...". *Naprawdę długo zmuszałam się do napisania tego listu, ale gdy chciałam przeczytać „A więc chcesz zostać wampirem", aż mną wstrząsnęło. Tekst urywał się w najlepszych momentach przy rysunkach i nie sposób było dowiedzieć się, o co chodzi. Poza tym nic do Was nie mam. Gorąco proszę o naprawienie w przyszłości tych niedopatrzeń."*

Justyna Bujak

Nie był to jedyny list dotyczący błędów w naszym piśmie. Może zabrzmi to paradoksalnie, ale ich pojawienie się spowodowane było... naszymi staraniami. Tak, tak! Przez kilka ostatnich numerów „MiM-a", redakcja starała się jak mogła, aby pismo dotarło do Was bez opóźnień. I z tego właśnie powodu, numery te poszły do druku zupełnie bez korekty, czego skutki dały o sobie znać bardzo dotkliwie. Tak to jest: „Jak się człowiek spieszy, to się diabeł cieszy". Zapewniam, że Yossa poważnie potraktował całą historię i natychmiast przesunął odpowiednio cykl wydawniczy, dzięki czemu nie powinno już być problemu z brakiem czasu na poprawki.

Teraz słów kilka na jeden ze starszych tematów, które pojawiły się w „Listach".

„Chciałbym wypowiedzieć się na temat poruszony przez Miłosza: „Czym dla Was jest RPG?"

Tak więc dla mnie granie w RPG stało się nie tylko sposobem zapełnienia wolnego czasu, lecz dało mi dużo, dużo więcej.

Przenoszenie się do innych światów na sesjach i granie kogoś zupełnie innego niż jestem w rzeczywistości pozwoliło mi spojrzeć na wiele problemów z innej strony, a także pomogło mi w wyborze, w jakim kierunku kreować swe otoczenie. Nie chcę przez to powiedzieć, że postać, którą gram staje się dla mnie automatycznie wzorem moralnym (przecież często gramy postaciami złymi, które jednak potrzebne są do rozsnucia opowieści tak, jak np. w scenariuszu filmowym lub teatralnym, a mnie osobiście pozwalają się przekonać o wyższości dobra nad złem i bierności), a nasz świat staram się zmieniać na wzór światów fantastycznych. Traktuję to z większym dystansem, a granie pozwala mi czasem na łatwiejsze rozwiązywanie dylematów moralnych, nie mówiąc już o tym, że uczy wielu pożytecznych rzeczy: aktorstwa, historii, pomysłowego myślenia, dedukcji, itp.

Wypowiadając się na ten temat warto przedstawić stanowisko samego Tolkiena: „(...) W ujęciu Tolkiena współczesna potrzeba fantazji jest bezpośrednio związana z coraz bardziej nieznośnymi warunkami życia w realnym świecie. Ponieważ nasz świat jest miejscem pełnym przemocy, nędzy i chorób, ponieważ wolelibyśmy żyć w czasie i miejscu, gdzie egzystencja jest prostsza i bezpieczniejsza, zwracamy się ku fantazji. (...) Ucieczka poprzez literaturę fantastyczną nie jest dziecięcym kaprysem dla uniknięcia obowiązków w realnym świecie, lecz pragnieniem znalezienia lepszego świata niż ten, w którym żyjemy. (...) W przeciwieństwie do świata realnego Świat Czarów jest miejscem, gdzie dobro i zło są jasno określone (tego drugiego da się zatem uniknąć), reguły zachowania stanowią wiedzę instynktowną, a ostateczną nagrodę otrzymuje raczej cnota niż występek (...)" *(cytat pochodzi z biografii Tolkiena, pióra D. Grotty:* Tolkien. Twórca Śródziemia. *– gorąco polecam).*

Końcowa część cytatu odnosi się niestety raczej tylko do Śródziemia, gdyż w innych światach RPG kwestia Dobra i Zła bywa częstokroć bardzo pokomplikowana, choć kwestia ostatecznej nagrody dotyczy także innych światów. (...)

Heinroth von Nominswald z Talabheim

Po lekturze tego listu narodziło się moje pytanie: jak właściwie jest z tą przemocą, niebezpieczeństwem i całą resztą. W grach fabularnych przenosimy się przecież do światów pełnych zagrożeń, namacalnego zła i nieustającej walki. Dlaczego nas to pociąga? Czy chodzi tylko o rozrywkę, dobrą zabawę albo sporą dawkę emocji? Czy może zaglądamy do innych światów, aby chociaż tam poczuć, że mamy na coś wpływ i możemy się

w znaczący sposób przyczynić do zwycięstwa Dobra? I kolejne pytanie: czy potrafimy wyciągać wnioski ze zdarzeń, jakie miały miejsce w grach? Czy chcielibyśmy, aby stały się one dla nas lekcją stawiania czoła przeciwnościom losu w naszej obezwładniającej rzeczywistości?

Co o tym sądzicie?

Możliwe, że właśnie robię to, przed czym przestrzegał kiedyś E. Dębski w „Fenixie": pakuję za dużo ciężarów na grzbiet fantastyki. Aby nie przesadzić z filozofowaniem, sięgam po kolejny list.

„Cieszy mnie, że poruszono w Listach temat stosunku „osób trzecich" do RPG, pragnę wobec tego wtrącić swoje trzy grosze.

Pierwszy Grosz: Przede wszystkim zaskoczyło i oburzyło mnie przypuszczenie Tomka Jędrejki, że ataki na RPG mogą być spowodowane „wynikami ostatnich wyborów parlamentarnych". Typowe: źle? – winna prawica (lub lewica, zależnie od światopoglądu mówiącego) (i tak wiemy, że to wszystko robota spisku Żydów, masonów i cyklistów! (– przyp. JeRzy). *Głupie i nieuzasadnione oskarżenie – Tomek robi wrażenie, jakby grał od października. Tomku! Odstawmy politykę! Doprawdy myślisz, że rząd/pozostali politycy zajmują się podjudzaniem ludzi przeciw grom fabularnym?*

Drugi Grosz: Tak, prawda, ataki są. Niestety (na szczęście?) nigdy nie spotkałem się z takimi w jakimkolwiek czasopiśmie. Smutne, że występują w prasie katolickiej tym bardziej, że – jak widać z przytoczonego przez Tomka przykładu – są bezprzykładnie ignoranckie. Myślę, że należy odpowiadać na tego typu zarzuty jak najliczniej – oby przynosiło to większe skutki niż starania JeRzego.

Trzeci Grosz: No i te krzyki lub wymowne kiwanie głową po usłyszeniu, co to jest RPG albo na wieść, że ma się do czynienia z graczem/mistrzem. Uważam, że to nic więcej, jak zła wola lub komfort bycia w większości krytykujących (bo jakież mają ku temu powody? Z reguły żadnych – nawet nic o tym nie wiedzą). W pracy często jestem pytany o „te dziwne gry" – dyżurny temat do śmiechu. Nawet osoby robiące wrażenie zainteresowanych, po wysłuchaniu „o co tu chodzi" machają ręką lub uśmiechają się z politowaniem. Znacie byłych rolplejowców? Ja tak. Ich zachowanie po wzmiance, że reszta starej drużyny nadal gra? Identyczne, jak u niewtajemniczonych – ironiczny uśmieszek! Byłego zagorzałego gracza. Teraz dla niego wszystko to dziecinada (...).

Podsumowanie. Dla tych, którzy nie zauważyli: prezentowany przez większość „laików" stosunek do RPG wynika głównie ze złośliwości lub niezrozumienia tematu (czyli małej wyobraźni). Ludzie lubią krytykować, a łatwiej jest gnębić tych nielicznych. (...) Dyskusja ma sens, gdy prowadzona jest z rozsądnymi ludźmi; tych zaślepionych swoją, jedynie słuszną wizją świata, nasza stanowcza obrona tylko rozwścieczy i utwierdzi w przekonaniu, że RPG to szatańskie praktyki (z drugiej strony, trzeba mieć na uwadze, że niektóre wypowiedzi rzeczywiście mogą szkodzić środowisku).

(...)

Salicki

Głupoty sypią się z obu stron. Jedna strona nie słucha, co się do niej mówi i nie ma zielonego pojęcia o temacie. Druga lekceważy problem i niejednokrotnie, dla żartu, dolewa oliwy do ognia rozmaitymi docinkami, które przez ignorantów i „jedynie słusznych" odbierane są z pełną powagą. Pamiętajcie: cokolwiek mówicie, może z perfidią zostać wykorzystane przeciwko Wam. A co gorsza, może zostać wykorzystane przeciwko innym graczom, którzy nic w całej sprawie nie zawinili. I tak oto za bezmyślność jednych oberwie się innym. A chyba nie o to chodzi, prawda?

Kolejny list:

„Ostatnimi czasy moi rodzice oskarżyli mnie, że jestem satanistą i odprawiam razem z kolegami jakieś rytuały ze świeczką.

Zaczęło się wszystko od tego, że córka znajomej mojej mamy widziała mnie z kolegami metalami (sam słucham metalu). Od razu skojarzyła ich z satanistami, a na domiar tego dowiedziała się, że na ostatniej sesji W:A paliliśmy świeczki i graliśmy w ciemnościach.

Powiedziała to swojej mamie, a ta dalej puściła plotkę. I któregoś dnia wchodzę do domu, a moja mama od razu: „Słyszałam, że jesteś satanistą". Dosyć długo zajęło mi przekonanie jej, że to tylko plotka. Po wielu namowach zaakceptowała moje hobby i dziś już nie wierzy plotkom.

To straszne, że ludzie wykazują się taką ignorancją i nietolerancją wobec zainteresowań innych. Najbardziej zbulwersowało mnie upomnienie nauczycielki na temat moich „chorych upodobań", że to źle wpływa na psychikę i powoduje odchyły.

Chciałbym, aby w telewizji lub w gazetach ukazywały się artykuły wyjaśniające istotę gier fabularnych, a nie oczerniające nas w oczach innych.

Stały czytelnik

Łukasz Wasylów

Wierz mi, Łukaszu – też bym tego chciał.

A teraz już pora na obiecane fragmenty **„Z Archiwum RPG"**:

„Elfy są smukłe i piękne, stworzone bardziej do szczęścia i harmonii niż do ciężkiej walki. Elfem gra się kiepsko – nie udźwignie nawet miecza. Gnomy to małe, wesołe cwaniaczki, też niezbyt wojownicze. Za to krasnolud rąbie toporem na prawo i lewo, lepiej go nie prowokować. Są jeszcze inni – hobbici, druidzi... (...)

(Wstęp do artykułu w „Filipince"; nota bene tekstu całkiem przyjemnego)

„W książkach „Tajemniczy świat sekt i kultów", „Satanizm – ucieczka w absurd" znajdują się omówienia gier, które polegają na... wczuwaniu się w rolę wylosowaną do odegrania. (...)

W Radiu WaWa, w programie telewizyjnym dla młodzieży „5-10-15" i innych mediach pojawiają się, często nieświadomie, informacje o grach fabularnych (tiaa... Kurzymiś był zupełnie nieświadomy, kiedy opowiadał o RPG w „5-10-15" – przyp. JeRzy). *Są one niebezpieczne, gdyż wprowadzają w satanizm. (...)*

Ta gra nigdy się nie kończy, ponieważ wyobraźnia zagłębia się coraz bardziej w mroczny świat i – jak powiedział jeden z uczestników – „wysysa mózg".

Postać, którą wylosował uczestnik tej „śmiesznej zabawy" ma za zadanie starać się przetrwać. W tym celu morduje, gwałci, zabija, torturuje, wywołuje duchy... Gracze zapoznają się ze znakami i zaklęciami okultystycznymi za pośrednictwem postaci, w które się wczuwają. (...)

Jedna z instrukcji gry RPG podaje np. możliwe techniki terroru stosowanego wobec drugiej osoby uczestniczącej w grze: izolacja, zagrożenie fizyczne, agresja. (...)

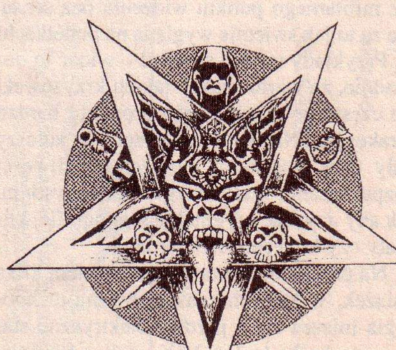
Dzieci i młodzież są najbardziej narażone na tego typu działalność, bo niewiele osób z ich otoczenia zdaje sobie sprawę z pajęczyny, jaka jest na nich zarzucana. Nam dorosłym brakuje wyobraźni, by wyobrazić sobie skalę tego zagrożenia.

(Dorota Narewska „Niebezpieczne gry"; „Słowo", VI.96 r.)

Z tym ostatnim artykułem, jak już kiedyś wspominałem, przyszło mi polemizować. Macie już chyba pojęcie, z czym miałem do czynienia.

Na tym kończę. Czekam na Wasze listy (oby tym razem więcej). Zapalam świeczkę w ciemnym pokoju i czekam na egzorcystów. A może tym razem zaskoczy mnie hiszpańska Inkwizycja?

Wasz odchylony
(do tyłu, w wygodnym fotelu)
JeRzy



Tomasz Kołodziejczak

SZAMPAN I UŻYWKA W JEDNYM

Mieszanie w jednym produkcie różnorodnych, rozseparowanych dotąd elementów, po to, by uzyskać dzięki temu nową, niepowtarzalną jakość, stało się bardzo modne, zarówno w sztuce, jak i w przemyśle kosmetycznym. Spece od kultury mówią na to zjawisko „postmodernizm", majstrowie od reklamy – „szampon i odżywka w jednym". Skąd wzięła się popularność takich działań? Ano, powiada się, że wszystko już napisano i wymyślono, więc teraz pozostaje nam tylko łączenie istniejących wątków fabularnych i granulek o wielkiej sile oczyszczania. Dzięki temu tworzą się nowe wartości, nowe jakości i w ogóle nowe nowości.

Nie chciałbym was jednak zanudzać teoretycznymi rozważaniami o postmodernizmie czy biznesie reklamowym. Kto chce, znajdzie sobie na ten temat odpowiednie lektury. Natomiast, warto zwrócić uwagę, że świadome komponowanie różnych składników, może być bardzo użytecznym narzędziem przy tworzeniu atrakcyjnych światów, dobrych fabuł i zaskakujących scenariuszy.

Przykładów na naszym fantastycznym podwórku mamy mnóstwo. W „Gwiezdnych Wojnach" Lucas zestawił wysoką technikę *space opery* (kosmoloty, lasery, nadprzestrzeń) ze średniowiecznym sztafażem (miecze, zakony, rycerze), a na dodatek dołożył Moc (nie wiadomo, czy siłę boską, magiczną czy też fizyczną, naukową). Uzyskał niesamowity efekt, na dziesięciolecia ładujący wyobraźnię fanów.

W „Shadowrunie" połączono magię z cyberpunkiem, biorąc to, co najatrakcyjniejsze w obu konwencjach i tworząc nowy, przebojowy standard (potem wielokrotnie kopiowany). „Cyberiada" Lema to genialna fantastyczna groteska, miedzy innymi dlatego, że w klasycznej strukturze baśniowego świata pisarz umieścił roboty. W systemach bitewnych typu WH 40000 wojownicy na równi używają broni palnej, jak i białej – może to i z militarnego punktu widzenia bez sensu, ale za to jak świetnie wygląda na pudełkach!

Przykłady można mnożyć – widać tu dowodnie, że warto szukać takich krzyżówek, bo często powstają z tego produkty bardzo atrakcyjne. Nic więc dziwnego, że autorzy cały czas poszukują nowych możliwości rozpuszczania wszystkiego we wszystkim, tak aby uzyskać oryginalne scenografie, klimaty czy koncepty fabularne.

Na przykład, ostatnio przeczytałem kilka książek, w których zaawansowana technologia miesza się z parowo-elektryczno-stalową techniką końca XIX wieku, z magią, z nieznanymi dotąd prawami fizyki. Tak było choćby u Williamsa („Metropolita") czy Swanwicka (opisywana na sąsiedniej stronie „Córka żelaznego smoka").

Innej sztuczki użył Andrzej Sapkowski w swoim wiedźmińskim cyklu. Nie przenosił magii do współczesności, tylko przerzucił teraźniejsze problemy do swojego niby-średniowiecznego świata. Bohaterzy Sapkowskiego dyskutują o ekologii, skrobankach, rasiźmie, a więc zagadnieniach, które jako tematy publiczne stanęły tak naprawdę dopiero w XX stuleciu.

Kombinacja elementów z teoretycznie nieprzystających rzeczywistości może dać fajne efekty nie tylko przy konstruowaniu świata, co pewnie nie jest powszechnym zajęciem każdego gracza. Pobawić się efektami takich działań można na poziomie scenariusza, ale oczywiście tak, by nie sprzeciwiać się charakterowi świata, w którym gracie.

Nie chcę podawać tu konkretnych propozycji takich pomysłów, bo po pierwsze – mnóstwo dobrych patentów można znaleźć w książkach, a po drugie – nie znam szczegółowo żadnego z rolplejowych uniwersów i nie chciałbym palnąć jakiejś głupoty. Natomiast wyróżnię cztery koktajle scenograficzno-fabularne, które dają duże możliwości kreacyjne i zapewniają wewnętrzne, fabularne napięcie. Możecie je wypełnić konkretną treścią. Rzecz jasna, podział jest umowny, poszczególne kategorie często się zazębiają, a pewnie można by utworzyć kolejne.

TECHNIKA/MAGIA – czary, zdarzenia nienaukowe zaczynają pojawiać się w realnym (współczesnym bądź przyszłym) świecie. Przykład: egzorcysta na stacji kosmicznej używa do walki ze złem zarówno miotacza laserowego, jak i kabalistycznych rytuałów („Zabójca czarownic" Kochańskiego).

FANTAZJA/PRAWDA – wprowadzamy niesamowite wydarzenia do prawdziwej historii albo odwrotnie, budujemy świat fantastyczny, w którym funkcjonują postacie i zdarzenia z naszej rzeczywistości. Przykład: kosmici atakują Ziemię w czasie trwania drugiej wojny światowej, Hitler i Alianci zawierają pakt („Wojna światów: w równowadze" Turtledove).

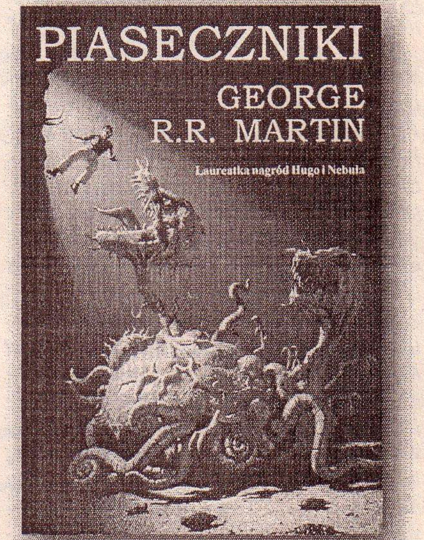
HISTORIA/HISTORIA – zderzenie faktów, technik, struktur społecznych z różnych epok, wykorzystywanych jednocześnie. Przykład: mechaniczne komputery istnieją w XIX wieku, pojawiają się nowe profesje, nowe rodzaje szpiegostwa, nowe możliwości militarne („Maszyna różnicowa" Gibsona i Sterlinga).

TECHNIKA/KULTURA – połączenie wyrafinowanej techniki z obyczajami z innych epok lub wprowadzenie do przeszłości anachronizmów (pogawędki o ekologii u Sapkowskiego). Przykład: w ziemskiej kolonii kosmicznej, wykorzystującej cybernetykę, nanotechnologię i genetykę odbywają się publiczne egzekucje przestępców przez ścięcie mieczem („Wrócę do ciebie, kacie" Kołodziejczaka).

Zestawiając w jednej historii kontrastowe składniki, można to robić tak, że współgrają one ze sobą, tworzą nową, oryginalną rzeczywistość (jak w „Shadowrunie" czy w „Aristoi" Williamsa). Można też elementy jednego świata wpuścić do drugiego w sposób sztuczny – po to, aby uzyskać sytuację konfliktową (jak w „Podniebnej krucjacie" Andersona, gdzie kosmici porwali średniowiecznych rycerzy).

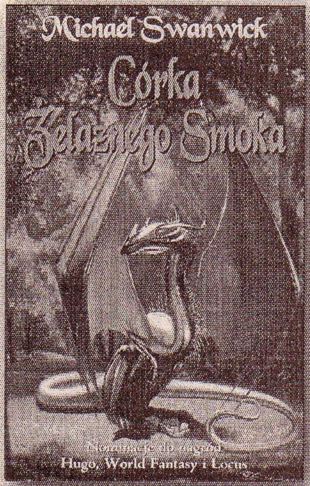
Tyle teorii. Reszta zależy od twojej, drogi graczu, pomysłowości. Zostań postmodernistą! Zamieszaj! Połącz! A jak ci to dobrze wyjdzie, to w nagrodę zafunduj sobie szampana i używkę. W jednym!

RECENZJE



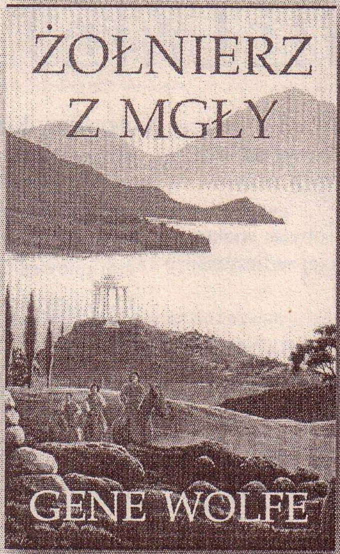
PIASECZNIKI George Martin – tytułowe opowiadanie tego zbiorku regularnie lokuje się na listach najlepszych nowel w dziejach fantastyki. I słusznie. Niesamowite połączenie klasycznej sf i horroru trzyma w napięciu od pierwszej do ostatniej literki. Ale i pozostałe opowiadania z tego tomu warte są lektury. George Martin używa w swojej prozie klasycznych tematów sf – pisze o podróżach kosmicznych, o kontaktach z obcymi rasami, o ziemskiej cywilizacji po katastrofie. Jednak ani przez chwilę nie czułem się jego prozą znużony, gdyż Martin potrafi na tradycyjne wątki spojrzeć oryginalnie, niepowtarzalnie. Świetnie buduje nastrój, kreuje interesujących bohaterów, a przede wszystkim umie opowiadać ciekawe, wciągające i poruszające histo-

rie. Nic dziwnego, że wielokrotnie zdobywał nagrody Hugo i Nebula (m.in. za zamieszczone w zbiorku opowiadania „Droga krzyża i smoka" i „Piaseczniki"). Warto też sięgnąć po inne jego książki, m.in. „Tuf Wędrowiec", „Pieśń dla Lyanny", „Przystań wiatrów".



CÓRKA ŻELAZNEGO SMOKA Michael Swanwick – druga na naszym rynku książka Swanwicka (po „Stacjach Przypływu") potwierdza moją opinię o tym pisarzu. Duża klasa. Powieść prezentuje niezwykle oryginalny, niesamowity świat fantasy. W rzeczywistości tej mieszają się najwyższe technologie, magia i techniki z XIX stulecia. Magiczne smoki bojowe są budowane w fabrykach jakby przeniesionych z „Ziemi obiecanej" (para, suwnice, nity, hale fabryczne) przez dzieci należące do różnych ras, a do walki wykorzystują zarówno czary, jak i elektroniczne systemy naprowadzające. Społeczeństwo to mieszanina amerykańskiej codzienności znanej nam z „Cudownych lat", totalitarnej dyktatury i krainy baśni (elfy rządzą!). Ten koktajl jest tak niesamowicie przygotowany, plany i zapożyczenia przenikają się doskonale, wszystko to jest spójne, a jednocześnie niezwykłe. Czytelnik naprawdę może odnieść wrażenie, iż znajduje się w miejscu, do którego nie zaprowadził go wcześniej żaden autor fantastycznej prozy. Gorąco polecam, a dla nabrania smaku jeden przykładzik ze Swanwickowego świata: kiedy główna bohaterka powieści studiuje, odbywa się akurat rytuał zwany Dziesięciną. Po prostu dziesięć procent najgorszych studentów zostaje zabitych (co wpływa zresztą na łatwiejszą możliwość uzyskania stypendiów naukowych przez tych, którzy przeżyją). Niezły system motywacyjny do nauki, prawda?

ŻOŁNIERZ Z MGŁY Gene Wolfe – podobno, żeby dobrze napisać tę książkę, Gene Wolfe zapisał się na kurs klasycznej greki. Dobrze zrobił, bo stworzył powieść niezwykle wciągającą i piękną. Mamy piąty wiek przed Chrystusem: w bitwie pod Platejami żołnierz grecki doznaje urazu głowy. Odtąd, każdego ranka, po przebudzeniu nie będzie pamiętał niczego, co zdarzyło się



dnia poprzedniego. Aby móc normalnie żyć, zaczyna spisywać pamiętnik. Wieczorem dodaje nowinki z upływającego dnia, a rankiem wszystko odczytuje – zyskując w ten sposób swoistą „pamięć zewnętrzną". Jego perypetie możemy śledzić na kartach dwóch powieści – ŻOŁNIERZ Z MGŁY i ŻOŁNIERZ ARETE. Wolfe prowadzi swego bohatera po antycznym świecie, każe mu brać udział w bitwach, przeżywać liczne przygody, a także... spotykać się z bogami. Książka powinna przypaść do gustu wszystkim, którzy lubią klimatyczną, mądrą fantasy, a motyw zapisków z każdego dnia czynionych przez chorego człowieka to genialny pomysł do rozwinięcia i wykorzystania w dobrych scenariuszach rpg.

WALC STULECIA Rafał Ziemkiewicz – specjalnością Ziemkiewicza jest polityczna fantastyka bliskiego zasięgu, przedstawiająca świat za lat kilkanaście/kilkadziesiąt. Ważną rolę w jego wizjach przyszłości odgrywają techniki cybernetyczne, zmiany cywilizacyjne i kulturowe w Europie, władza

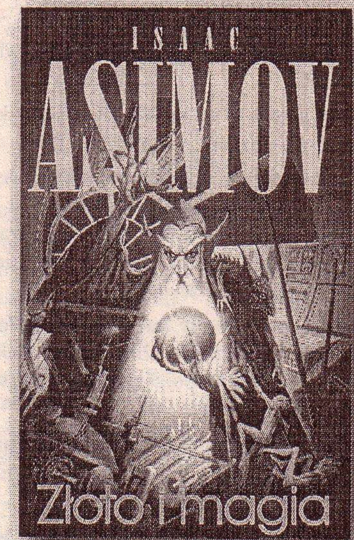


mediów. Za utwory poruszające takie właśnie wątki – powieść „Pieprzony los kataryniarza" i opowiadanie „Śpiąca królewna" – zdobywał nagrody im. Janusza Zajdla. Nic więc dziwnego, że jego najnowsza książka również utrzymana jest w tej konwencji. Europa początku XXI wieku rządzona jest przez nieformalne centra, demokracja to fasada, masami wyborców sterują spece od reklamy, bogaty Zachód stał się cywilizacją bezrefleksyjnych konsumentów. Główny bohater książki jest artystą kreującym skomplikowane gry wirtualne, a batalia o władzę i zmianę świata toczy się zarówno w naszej rzeczywistości, jak i w necie.

Jednak w porównaniu z poprzednimi książkami, Ziemkiewicz mniej miejsca poświęca sensacyjnej intrydze czy przedstawianiu ponurej wizji przyszłego świata, a silniej koncentruje się na wątkach obyczajowych i psychologicznych.

Powieść czyta się dobrze i szybko. Natomiast zabrakło mi w niej technologicznych bajerów – i wizja sieci jest niezbyt oryginalna, i zazgrzytało logicznie parę przedstawionych przez autora faktów, i zachowania wykorzystujących sieć specjalistów z różnych branż, wydają się mało wymyślne, zbyt proste.

Aha, jeszcze jedno: ponieważ lubię prozę Rafała właśnie za political fiction, w powieści było dla mnie zdecydowanie za mało polityki! Ale może ktoś inny uzna, że to jest zaleta...



ZŁOTO I MAGIA Isaac Asimov – zbiorek opowiadań klasyka literatury sf zawiera ponad ćwierć setki krótkich opowiadań. Nie znajdziecie tu tekstów wybitnych ani ambitnych. Niektóre pomysły Asimova są wtórne, inne błahe, część się zestarzała. A jednak przeczytałem tę książkę z dużą przyjemnością. Od lektury takich właśnie nowelek – dowcipnych, z jasno zarysowaną puentą, różnorodnych tematycznie, bez pretensjonalnego i intelektualnego zadęcia – zaczynałem swoją przygodę z fantastyką dwadzieścia lat temu i czasem lubię wracać do tego typu prozy. Myślę, że nowelki Asimova mogą i wam sprawić sporo przyjemności.

ANKIETA

WYNIKI WIELKIEJ ANKIETY

Zacznijmy od przeprosin. Przepraszam. Moja wina, że dopiero teraz macie okazję zapoznać się z wynikami jubileuszowej ankiety i nawet nie mam nic na swoją obronę. Ale dość tych smutów, przejdźmy do czynów.

Na naszą ankietę odpowiedziały dokładnie 152 osoby w wieku od 9 do 43 lat. Większość właśnie się uczy, najczęściej w liceum. Dobra, jak to wygląda procentowo?

Najpierw kilka ogólnych informacji o Was.

Wiek: 19,5% – 18 lat; 17% – 17 lat; 13% – 16 lat; 12,5% – 20 lat; 12% – 15 lat; 12% – 14 lat; 11% – 19 lat; 3% – pozostali (9, 1, 13, 24, 25, 28, 38 i 43 lata)

Wykształcenie: 46,5% – podstawowe; 45% – średnie; 4,5% – zawodowe; 4% – wyższe

Czas gry: mniej niż rok – 15,5%; 2-3 lata – 39%; 4-5 lat – 35%; więcej niż 6 lat – 10,5%

Zamieszkanie: wieś – 4,5%; miasto – 39,5%; miasto wojewódzkie – 56%

Pieniądze na produkty RPG (miesięcznie): do 10 zł – 33%; 10-50 zł – 55%; 50-100 zł – 10%; 100-500 zł – 2%; powyżej 500 zł – 0%

W gry komputerowe gra: 83%

W systemy autorskie gra: 39,5% (kolejność popularności: fantasy, S-F, cyberpunk, horror)

O istnieniu gier fabularnych dowiedzieliście się: od znajomych – 63%; sklep hobbystyczny – 2,5%; księgarnia – 8,5%; MiM – 12,5%; inne pisma – 10%; tv & radio – 3,5%

Wśród Was jest: 13% tylko MG, 12% tylko graczy i aż 75% graczy i MG

A teraz o tym, w co lubicie grać (co ciekawe – w odróżnieniu od reszty świata – gracie w więcej niż jeden system).

Najpopularniejsze systemy (w kolejności od najmniej popularnego): Zły Cień; Mechawojownik; In Nomine; Aphalon; Shadowrun; AD&D; MERP; Wilkołak; Wampir; Zew Cthulhu; Cyberpunk 2020; Warhammer. Wśród niepolskojęzycznych zwyciężyły Gwiezdne Wojny

Najpopularniejsze gry karciane (w kolejności od najmniej popularnej): Iluminati; Shadowrun; KULT; Dark Eden; DoomTrooper. Wśród niepolskojęzycznych zwyciężył Magic: The Gathering

Najpopularniejsze gry bitewne (w kolejności od najmniej popularnej): WarZone; Battletech. Wśród niepolskojęzycznych zwyciężył Warhammer Battle

Co do pism: to oczywiście 100% czyta MiMa; drugie miejsce ma Nowa Fantastyka, trzecie – Feniks, czwarte – Talizman, a piąte – Legenda

Nadszedł czas na najlepsze produkty ze świata polskiego RPG.

Najlepszą oryginalną grą polską został, zgodnie z przewidywaniami, system Dzikie Pola (ponad 50%); drugie miejsce zajęły Kryształy Czasu (45%), trzecie Aphalon, a ostatnie Zły Cień (tylko jeden głos!)

Najlepszą zagraniczną grą wydaną po polsku został, również zgodnie z przewidywaniami, Warhammer; drugie miejsce przypadło Wampirowi, tuż za nim uplasował się Zew Cthulhu, później MERP, Wilkołak, Cyberpunk, AD&D, Mechawojownik, a In Nomine nie dostało ani jednego głosu

Wśród kart zwyciężył oczywiście KULT, któremu po piętach deptał DoomTrooper i Dark Eden, czwarte zaś miejsce przypadło Shadowrunowi, a ostatnie – Iluminati

Najlepszym dodatkiem okazał się „Horror w Orient Ekspresie", który daleko uciekł peletonowi pod przewodnictwem „Księgi wiedzy tajemnej" i „Wewnętrznego wroga"

Za najlepszą książkę osadzoną w świecie RPG uznaliście „Czerwone pragnienie", potem były „Smoki zimowej nocy", a na trzecim miejscu uplasowali się „Jeźdźcy wilków"

I króciutki komentarz do ostatniej rubryki, wielokrotnie pojawiali się w niej bowiem Tolkien, Lovecraft i jego naśladowcy. Wyjaśniam, że w tych wypadkach jest odwrotnie – te gry są umieszczone w świecie książek, a nie książki w świecie gier. Ciekawi mnie również, skąd wiecie, że „Wilcze gniazdo", które jeszcze się nie ukazało, jest wg. Was najlepszą powieścią. Równie interesujące było pojawienie się pozycji z naszej serii beletrystycznej (np. „Aristoi" czy „Późne lato"), a przecież nie wszystkie nasze książki dotyczą RPG!

Najlepszym numerem po raz kolejny okazał się numer 10 (czyżby był ponadczasowy?), za którym skwapliwie podążał 50.

A teraz, najlepsze artykuły do poszczególnych działów MiMa.

Cyberpunk: Bar pod Słomką

Dzikie Pola: Kontusz czy żupan

Kryształy Czasu: Ekstrakty magiczne

MERP: Hobbickie święta

Wampir: Wszystko pozostanie w rodzinie

Warhammer: Święci rycerze, pogańskie dni

Wilkołak: Szał w Polsce

Zew Cthulhu: Walizka pełna butelek kanadyjskiej whisky

Almanach: Krasnoludy nie gęsi

Opowiadanie: Pazur skavena

Wśród innych zwyciężyła (nie)śmiertelna Kraina Goblinów

Za najlepszy cykl uznaliście niemal jednogłośnie Skrót do R'lyeh

Najlepsze przygody to, znów na pierwszym miejscu, „Dom" (czyżby również ponadczasowy?), drugie miejsce zajęła „Opowiem wam nową, lepszą historię... może", a trzecie – „Proroctwo Nathaniela"

I coś o Waszych ulubionych twórcach.

Wśród autorów zwyciężył Miłosz, deklasując pozostałych konkurentów, drugie, zaszczytne miejsce, przypadło Andrzejowi Miszkurce, a trzecie – skromnemu niżej podpisanemu, czyli Tomkowi Kreczmarowi

Wśród grafików bezkonkurencyjny okazał się, oczywiście po raz kolejny, Jarek Musiał, za którym usadowił się lubiany coraz bardziej Hubert Czajkowski, a trzeci był Paweł Świerzak

Na zakończenie o tym, co chcielibyście zobaczyć.

Jeśli chodzi o gry fabularne – to zwyciężyły, oczywiście, Gwiezdne Wojny

Jeśli chodzi o gry bitewne – Warhammer Fantasy Battle

Jeśli chodzi o karty – Magic: The Gathering

Jeśli chodzi o książki – wydrukowany ostatnio „Konrad"

Nagrody (prześlemy je pocztą) wylosowali:

- Jakub Stempski z Gdyni (roczna prenumerata „MiM").
- Leszek Gajda z Kwidzyna (pierwszy tom kampanii do WFRP „Kamienie zagłady").
- Piotr Rodak z Lublina („W stepie szerokim" – dodatek do DP).

Zwycięzcom gratulujemy serdecznie i... zapraszamy wszystkich Czytelników do uczestnictwa w kolejnych ankietach/konkursach/promocjach!

TomuS

TURLAĆ CZY NIE TURLAĆ
OTO JEST PYTANIE

CZYLI CZY KOSTKI SĄ POTRZEBNE

Tomus

Ostatnio tu i ówdzie pojawiają się głosy przeciwników i zwolenników turlania. Jedni uważają, że kostki zabijają dobre RPG, inni – że są jego nieodłączną częścią. Ponieważ należę do osób, które lubią wtrącić swoje trzy grosze w niemal każdą sprawę, przeto i do tego chcę się odnieść.

ZA

1. W kościach kryje się jakaś magia – pewnie sami o tym wiecie. Większość graczy i Mistrzów ma swój ulubiony komplet, który trzyma w specjalnym woreczku albo pudełeczku i z którym rzadko się rozstaje; nie pozwalają oni również nikomu dotykać swoich ukochanych czwórek, szóstek, dziesiątek itd. Niektórzy nadają imię każdej z posiadanych przez siebie kości (słyszałem o graczu, który dwunastkę nazywał Kaligula, a najbardziej lubił grać w **AD&D**, gdzie prowadził postać walczącą mieczem długim). Są tacy, którzy przed niemal każdym rzutem, szczególnie przy generowaniu postaci, wkładają sobie kości do ust (prawda Yossa?) – nie jest to może zbyt higieniczne, ale ponoć pomaga. I ta właśnie magia sprawia, że warto być „za".

2. Kości umożliwiają to, co mało prawdopodobne; są przez to potężną bronią przeciw prowadzącemu. Pewnie nie raz zdarzyło Wam się słyszeć od Mistrza Gry stwierdzenie: *To się uda, kiedy najpierw wyrzucisz „01", a potem „100".* A potem wyrzucaliście k100 i wypadało najpierw „01", a potem „100".

3. Kości potęgują napięcie. Przypominacie sobie może jakiś ważny moment z życia którejś z Waszych postaci? Moment, który zależał od jednego, jedynego rzutu kostką (wiem, podobno takie rzeczy nie powinny mieć miejsca, ale...)? Czy czuliście wtedy napięcie, trzymając w ręku kości, potrząsając nimi, a w końcu rzucając i patrząc, jak powoli toczą się po stole? Przypominacie sobie to oczekiwanie, co wypadnie? Ja takich chwil za nic bym nie oddał.

W związku z pkt. 2 i pkt 3, historyjka.

Słyszeliście już o słynnym N'chalu – jednej z moich ostatnich postaci. Tenże t'skrang Fechtmistrz pewnego razu spotkał potężniejszego od siebie przeciwnika – wielkiego trolla Powietrznego Łupieżcę o imieniu Kraag. N'chal był chyba jedyną postacią w grupie, która miała jakie takie szanse pokonać tegoż bohatera niezależnego. Kraag okazał się jednak straszliwie niebezpieczny – mniej więcej po trzech rundach N'chalowi brakowało dwóch obrażeń do przekroczenia progu przytomności, a kilkunastu – progu życia. Troll natomiast nieźle się trzymał (jakieś kilkanaście punktów do progu przytomności), a co gorsza, w każdym ciosie zadawał średnio około dwudziestu obrażeń. W decydującej rundzie Kraag wygrał inicjatywę i trafił – w teście wypadło „24". N'chalowi pozostało jedno – wykonać *ripostę*. Znający grę **Earthdawn** wiedzą, że *riposta* – po pierwsze – kosztuje dwa obrażenia i – po drugie – należy w teście tego talentu wyrzucić więcej, niż przeciwnik w teście trafienia. A stopień *riposty* N'chala wynosił 11 = k10 + k8; dodając do tego karmę, otrzymujemy test kośćmi k10 + k8 + k6 – w najlepszym wypadku będzie 24, chyba że uda się uzyskać jakiś przerzut (a więc wyrzucić maksimum na którejś z kości). I wiecie, co mi się udało zrobić? Wyrzuciłem „24" w pierwszym rzucie!!! I padliśmy obaj – nieprzytomni. Ale zwycięstwo należało do mnie. A radości i gadania było co niemiara.

4. Kości przysparzają wiele zabawy. Ileż radości kryje się za niemal każdym rzutem; ileż zabawy mają wszyscy gracze i Mistrz Gry w trakcie walki, turlając w te i wewte; ileż uśmiechów politowania pojawia się na ustach tych, którzy osiągnęli dobre wyniki, kiedy patrzą na usiłowania pechowców... Czegóż więcej trzeba?

5. Kości są uczciwe (przynajmniej w teorii). Nie można ich ponoć zmusić do wyrzucenia jakiejś konkretnej wartości – z tym pewnie nie zgodziłby się Jason dinAlt, ale my chyba możemy. A ponieważ są uczciwe, więc nie wspomagają żadnej ze „stron" – Mistrza Gry lub graczy. Mogą zatem z powodzeniem służyć za sędziów, rozjemców czy ślepy los. I między innymi dlatego zaczęto ich używać w grach, nie tylko fabularnych.

PRZECIW

1. Kości psują najprzyjemniejszą część zabawy: odgrywanie postaci. Czasem gracze (czytaj: „my") wolą wykonywać testy, niż przemawiać tak, jakby to robiły ich postacie. *Po co mam się męczyć – wystarczy w końcu test Charyzmy?* A przecież nie o to chodzi. Kości winny być instancją ostateczną, do której zwracamy się, kiedy sami nie możemy czegoś odegrać – wspinając się na pionową ścianę, czytając magiczną księgę, ucząc się zaklęć, rzucając je czy walcząc. W pozostałych wypadkach należy odwołać się do swoich umiejętności i odgrywać role. W końcu to gra fabularna, a nie chińczyk.

2. Zbyt dużo rzutów zniechęca. Potraficie sobie przypomnieć jakąś sesję, która polegała tylko na turlaniu? Mnie szczęśliwie udało się uniknąć takowej, miałem jednak okazję obserwować kilka w wykonaniu samego ASa. Wyobraźcie sobie taką sytuację: dziewięć osób przez osiem godzin rozgrywa jedną walkę. Po pierwszej godzinie uważa osiem, po drugiej – siedem, po trzeciej – sześć itd. Na zakończenie cała sytuacja bawi tylko Mistrza Gry. Za dużo rzutów! To się w końcu każdemu może znudzić! A poza tym istnieją lepsze sposoby trenowania mięśni rąk.

3. Jest coś, co denerwuje chyba wszystkich graczy – sytuacja, w której życie ich postaci zależy od jednego rzutu. Oczywiście, jak zauważyłem wcześniej, to potęguje napięcie, ale istnieją w końcu jakieś granice! Są oczywiście przypadki, na które Mistrz Gry nie ma wpływu, a które prowadzą właśnie do takiego rozwiązania (przede wszystkim w trakcie walki, ale nie tylko). W innych wypadkach prowadzący powinien unikać podobnych sytuacji, bo nie ma chyba nic bardziej wnerwiającego. A niektóre przygody aż roją się od propozycji: *Wykonaj w ukryciu test* spostrzegawczości *każdej z postaci – nieudany oznacza potknięcie się i wpadnięcie do jamy pełnej głodnych, małych cthulhu.* I jak się przed czymś takim bronić?

NA ZAKOŃCZENIE

Wyszło trochę nierówno – 5 za i 3 przeciw. Nie chcę, żebyście myśleli, iż jestem turlaczem. Wręcz przeciwnie, zwykle przedkładam *role-playing* nad *roll-playing*. Lubię sobie jednak od czasu do czasu poturlać, bo to naprawdę fajna zabawa. I niemal nie trzeba przy tym myśleć, a to też jest czasem ważne. Nie uważam, że gra w systemy bezkostkowe, bezzasadowe lub narracyjne jakoś nobilituje czy w inny sposób wywyższa jednych graczy nad drugich (co niektórzy utrzymują). Każdy z systemów ma swoje zalety i wady. Do **Amberu** można się przyczepić, że nie ma w nim kości! A dlaczego nie? Kości też są ważne. Bo nie każdemu Mistrzowi Gry można ufać, prawda Andrzeju?

Na zakończenie chciałem jednak powiedzieć coś nieodkrywczego – najlepszy jest Arystotelesowski złoty środek: trochę rzucania, trochę odgrywania postaci. Wtedy kiedy tylko można, bawimy się rolami i postaciami; a gdy nadchodzi moment, którego nie da się rozwiązać w inny sposób niż rzuty kośćmi – turlamy. Jeśli jeszcze nie wypracowaliście odpowiedniej metody takiego grania, to postarajcie się, bo naprawdę warto. Musicie jednak powymagać niego od swojego Mistrza Gry – w końcu to, czy przekonacie jakiegoś bohatera niezależnego słowami czy rzutem kości, zależy tylko od niego. A jeśli nie będzie chciał się zgodzić na takie „półturlanie" i stwierdzi, że w scenariuszu napisali *test przemawiania*, więc nie ma przebacz? Cóż, zawsze można go zmienić! Albo dobrze się bawić w sposób najbardziej lubiany przez Mistrza Gry! Wszystko ma swoje dobre i złe strony.

Iacta álea est (Menander i – ponoć – Juliusz Cezar) – spodziewaliście się innego cytatu?

PS. Przypominam o nieustającym konkursie ogłoszonym w numerze 9(57)/98: czekam na Wasze listy, w których opowiecie, jak wykorzystujecie (lub dlaczego nie wykorzystujecie) moje artykuły w trakcie gry. Na razie dziękuję wszystkim tym, którzy już się odezwali. Zaręczam, że każdą otrzymaną wypowiedź czytam dogłębnie, trawię i wnikliwie przemyśliwuję. Wyniki już niedługo (mam nadzieję).

PUSZKA PANDORY

Witam w kolejnym wydaniu „Puszki Pandory". Tym razem dostałem wyjątkowo mało listów z Waszymi pomysłami (zaledwie z trzech dało się coś wybrać) i zastanawiam się właśnie, czy to wina lenistwa, czy może, o zgrozo!, zaczyna Wam brakować pomysłów? A przecież RPGracze to podobno ludzie z wyobraźnią. No więc, jak to jest?

Cóż – mam nadzieję, że w przyszłym miesiącu bardziej się postaracie.

Kolejna sprawa to prośba do Pawła Makowskiego, który wygrał nagrodę w poprzednim wydaniu „konserwy". Pawle – Twój adres zaginął podczas batalii ze stworzeniem znanym powszechnie jako Wciungło. Stworzenie to jest odmianą potwora spod łóżka, a jego głównym zajęciem jest wciąganie, chowanie i przekładanie wszystkiego, co nawinie mu się pod łapska. Z tej przyczyny zmuszony jestem zwrócić się do Ciebie o ponowny kontakt i nadesłanie namiarów (najlepiej z kilkoma nowymi pomysłami do Puszki).

Nagrodę w tej edycji naszego kącika otrzymuje... (tu, jak należałoby się spodziewać po dobrym thrillerze, dla podniesienia napięcia... przerwa na reklamę: *** Czytajcie „Puszkę Pandory"! Tylko u nas najlepsze przepisy! Co miesiąc nowe składniki! *** Koniec reklamy.) ... Przemysław Wenio. Gratulacje!

Z powodu wspomnianych przyczyn, „Puszka" dzisiaj odchudzona, nadal jednak, jak zwykle, smakowita. Pozostaje mi tylko zaprosić Was do stołu.

OSTRY DYŻUR

Szkic przygody do CP 2020.

Wyobraźmy sobie ultranowoczesny, w pełni zautomatyzowany szpital. Wszystkie urządzenia są podłączone do Sieci, a nad całością czuwa centralny komputer wyposażony w sztuczną inteligencję o nazwie Doc. Zadaniem BG jest całodobowa ochrona rannego w zamachu VIP-a (boss mafijny, senator, gwiazda filmowa, itp.), na którego ktoś wydał wyrok śmierci. Praca, jak każda inna tyle, że w luksusowych warunkach nowoczesnego szpitala.

Tymczasem wróg działa i przemyca do szpitalnego komputera „Anioła Śmierci", czyli wredną SI o mentalności sadystycznego mordercy. Zadaniem „Anioła" jest zlikwidowanie chronionego przez BG VIP-a. Bohaterów czeka pełna wrażeń noc. Wroga SI odcina budynek od świata, pozbywa się Doca i rozpoczyna polowanie.

Przeciwnikiem bohaterów staje się cały budynek: cyborgi z ochrony, roboty-sprzątacze, wózki automatyczne, windy, system przeciwpożarowy, a nawet automaty z kawą i klimatyzacja. Istny technohorror.

Powyższy szkic stwarza ogromne pole do popisu dla drużynowego netrunnera i techników. Przy okazji MG może poznać prawdziwe charaktery bohaterów, a zwłaszcza ich stosunek do innych ludzi. Komputer nie liczy się z życiem podłączonych do maszyn pacjentów. Co na to BG? Co zrobią, kiedy wredna SI zacznie wyłączać systemy podtrzymywania życia? Będą chronić szefa czy uratują innych? Decyzja należy do nich.

Przemysław Wenio

PIEKIELNY ZALOTNIK

Poniższy szkic przeznaczony jest dla drużyn, które „mają na składzie" demonologa lub kogoś, kto amatorsko interesuje się przywoływaniem demonów. Wszyscy znamy uroczą naturę tych stworzeń, więc gracz-demonolog będzie na pewno mocno zdziwiony, kiedy wezwany przez niego potężny demon przybędzie w najmniej ohydnej postaci, wylewnie podziękuje za wezwanie i zgodzi się na współpracę. Demon pragnie tylko jednego. Podczas swej ostatniej wizyty w tym wymiarze, zakochał się w pewnej młodej pannie i teraz, przy pomocy BG, chce zdobyć jej rękę. Kłopot w tym, że demon oświadczał się już dziewczynie... w swej naturalnej postaci. ABy nie narazić jej na ponowny szok, wysyła do ukochanej BG (być może z prezentami). Dodatkowy problem stanowi rodzina ukochanej demona: głęboko religijni rodzice, brat – kapłan/egzorcysta, wujek – rycerz zakonny, itp. Zanosi się na ciężkie zadanie. A na dodatek dziewczyna zakocha się w jednym z BG.

Przemysław Wenio

R.I.P.???

Czy zastanawiałeś się kiedyś drogi MG, co by się stało, gdyby jeden z BG znalazł na pewnym cichym cmentarzu swój własny grób? Można jeszcze dodać datę śmierci i jakiś napis w stylu „Ukochanemu mężowi, pogrążona w rozpaczy Anna". To będzie jak cios toporem między oczy. Dodatkowo, jeszcze tego samego wieczora, bohater poznaje olśniewająco piękną kobietę o imieniu Anna...

Przemysław Wenio

„CZPBPIAD"

Czaszka. Wygląda jak zwykła, ludzka czacha, z wyrytym na czole słowem RUUTH. Po wypowiedzeniu hasła-zaklęcia, którym jest słowo wyryte na czole czaszki, w jej oczodołach zapalają się ogniki i dokładnie po pięciu sekundach na miejscu pojawia się Bardzo Potężny i Agresywny Demon. Niestety, jest on wrogo nastawiony do posiadacza czaszki, podobnie, jak do całej reszty otoczenia.

Nikt nie wie, kto stworzył Czaszkę Przyzywania Bardzo Potężnych i Agresywnych Demonów (CzPBPiAD) i w jakim celu to zrobił. W katalogu Imperialnego Departamentu Artefaktów przedmiot ten został sklasyfikowany jako „niebezpieczny dla zdrowia i życia użytkownika", a na marginesie notki ktoś dopisał: „W miarę możliwości nie używać nigdy".

Przemysław Wenio

NIEOCZEKIWANA ZMIANA MIEJSC

Szkic przygody do WFRP.

Pewnego dnia jeden z BG zostaje zamieniony ciałem z przestępcą, którego ściga całe Nuln. Żeby się odmienić, trzeba obydwu zaciąć pewnym srebrnym sztyletem, który znajduje się w kaplicy Vereny w tym mieście. Czy BG uda się zdobyć sztylet, zanim dopadnie do straż miejska?

Wojciech „Mazi" Mazur

JAK ZATAMOWAĆ ATAKI?

W pewnej wiosce, utrzymującej się z łowiectwa, a w szczególności z polowań na bobry, zaczynają ginąć ludzie, rozszarpywani przez jakiegoś potwora. Wieśniacy wynajmują do pomocy bohaterów. Okazuje się, że ów stwór to monstrualny, agresywny bóbr. Zabicie stwora nic nie da – po krótkim czasie pojawia się następny.

W sąsiedztwie wioski pojawił się niedawno alchemik, który skupuje od wieśniaków wydzieliny bobrów, potrzebne do produkcji eliksirów. Stąd zwierzęta są przez chciwych myśliwych eksterminowane, a ich populacja gwałtownie spada. Pobliscy druidzi protestują, ale nikt ich nie słucha. Nie oni jednak są odpowiedzialni za bobra-zabójcę. Stworzyła go sama bogini natury, by zachować równowagę i ukrócić zabijanie bobrów. Jak pozbyć się stwora? Wystarczy przekonać wieśniaków, aby zaprzestali polowań na taką skalę.

Kocioł

OGNIEM I GOBLINEM

Dobrym scenariuszem byłoby wykorzystanie motywu obrony Zbaraża z „Ogniem i mieczem". Niech miasto oblegają np. gobliny, a BG muszą bronić twierdzy. Potem jednak jest jeszcze trudniej – trzeba się przedrzeć przez oblegające wojska do sojuszników stojących na zewnątrz (jak Skrzetuski do Jana Kazimierza).

Kocioł

BOHATER – KRÓLEM

Jest to pomysł na postać, jaką mógłby poprowadzić jeden z twoich graczy. Jego bohater urodził się gdzieś na ulicy, w dzielnicy biedoty. Pochodzenie jest więc nie do pozazdroszczenia. W rzeczywistości jednak jest on nieślubnym synem króla, który zostawił swoją ciężarną kochankę z plebsu. Oczywiście bohater nie zdaje sobie z tego sprawy. Tymczasem w królestwie nie ma następcy tronu, a przepowiednia głosi, że kraj uratuje od zguby tylko król mający w sobie krew głównej linii dawnej dynastii...

Kocioł

STRZEŻ SIĘ FAŁSZYWYCH PROROKÓW

Drużynę zaczepia w pewnym mieście uliczny wróżbita, który przepowiada BG przyszłość. Twierdzi, że bohaterów spotka najpierw kilka złowróżbnych wypadków (pożar gospody, wąż w pokoju, kradzież konia, itp.), a w końcu śmierć. Unikną jej tylko odwiedzając pewną opuszczoną świątynię na szczycie góry. Warunek: nie mogą mieć ze sobą żadnej broni.

Wróżbita w rzeczywistości należy do bandy rzezimieszków, chcących zarobić sobie na bohaterach. Aranżują oni więc pożar gospody, kradną konia, itp., tak, aby bohaterowie uwierzyli w prawdziwość przepowiedni. A w owej opuszczonej świątyni cała banda przygotowała pułapkę, aby ograbić niczego nie spodziewającą się, bezbronną drużynę.

Kocioł

PRZEPAKOWANIE

Odwieczny problem Mistrza Gry. Co zrobić, jeżeli bohaterowie w Twojej drużynie są niemal niezniszczalni, bogaci jak dziesięciu Krezusów i obładowani magicznymi przedmiotami, jak przenośna wieża magowska?

No co??!

Odpowiedź jest prosta: na drugi raz rozdawać mniej złota, przedmiotów i punktów doświadczenia.

Na tym koniec. Piszcie do nas.

JeRzy

OGŁOSZENIA CZYTELNIKÓW

Sprzedam archiwalne numery „Top Secret", „Świat Gier Komputerowych", „Gambler", „Magia i Miecz", „PC-Gamer" (cena każdego z w/w 1 zł za szt.) lub wymienię na podręcznik do ZC. **Paweł Czeniek; al. Daszyńskiego 12/1; 31-534 Kraków; tel. 421-10-22 (prosić Pawła).**

Sprzedam 180 kart do DT (w tym dodatki wraz z instrukcją i cennikiem) o wartości 190 zł za ok. 90 zł lub wymienię na podręcznik do WFRP i jeden z dodatków do niego. Sprzedam też nowy podręcznik do 2-giej edycji „Mumii" o wartości 45 zł, za 35 zł lub wymienię na podręcznik „Władcy Pierścieni". **Michał Tomaszewski; ul. Leszczynowa 5/11; 21-500 Biała Podlaska; tel. (083) 344-04-41.**

Sprzedam: grę planszową „Magiczny miecz" wraz z dodatkami „Krypta upiorów", „Gród", „Labirynt" za 30 zł; „Obcy" za 6 zł; „Kircholm" za 7 zł i „Moce Albionu" za 6 zł. **Michał Tomaszewski; ul. Leszczynowa 5/11; 21-500 Biała Podlaska.**

Chciałbym kupić WFRP (podręcznik podstawowy) lub „Dzikie Pola" zamienić na WFRP. **Przemysław Idziak; Cisów 171; 62-700 Turek, woj. konińskie; tel. (063) 278-32-53 (prosić Przemka).**

Szukam nauczycieli systemów Kryształy Czasu i Earthdawn (wolałbym pierwsze). W zamian wymienię wiadomości dotyczące WFRP i z chęcią pomogę w grze. **Paweł Myśliwy; ul. Potockich 114 m 55; 04-534 Warszawa; tel. (022) 613-26-28, po 15-tej.**

Sprzedam tanio Mechawojownika oraz WFRP z dodatkami. **Łukasz Krupiński; ul. Kurkowa 34, 05-200 Wołomin; tel. (022) 787-58-43.**

Gracz i MG z pięcioletnim stażem poszukuje graczy i MG z Bytomia i okolic do gry (wiek 18+). Prowadzę Shadowruna i AD&D, przymierzam się do Earthdawna. **Greg; Piłsudskiego 71/1; 41-902 Bytom; tel. 282-72-69 (po południu).**

Sprzedam "Dzikie Pola" (w bardzo dobrym stanie) za 60 zł; „Warzone" (główny podręcznik) za 70 zł; „Cyberpunk" za 50 zł; 15 numerów Thorgala za 10 zł i gratis kilka numerów MiM. **Tomek Wujek; ul. Kolejowa 22; 05-220 Zielonka; tel. 771-86-21.**

Kupię książkowe wydanie „Oka Yrrhedesa". Cena do uzgodnienia. Proszę o nadsyłanie kopert zwrotnych. Oferty wraz z ceną przysyłać na adres: **Przemek Müller; ul. Bursztynowa 8/II/4; 41-944 Piekary Śląskie.**

Poszukuję grających w Kult (karcianka) i DT z Torunia. Adres kontaktowy: **Piotr Kaczmarski; ul. Głowackiego 10/20; tel. 661-01-46.**

Sprzedam: W:A, Rozkładana Zasłona, Podręcznik Gracza, Rytuał Przejścia, w bardzo dobrym stanie. **Maciek „Beer Hunter" Wzorek; ul. Akacjowa 14; 27-200 Starachowice.**

Sprzedam: podręcznik „Kryształy Czasu", kompletną talię M:tG „Tempest", grę „Magiczny Miecz" (zest. podst. + Gród). **Jakub Góźdź; ul. Krogulca 34; 40-681 Katowice; tel. (032) 202-79-78.**

Pilnie poszukuję ludzi, którzy posiadają lub mają dostęp do systemu Amber RPG. Grzegorz Marsollek; Osiedle 3B/5; 49-325 Karłowice, woj. opolskie.

Poszukuję ludzi grających w RPG, karcianki i planszówki. Posiadam: M:tG, MERP, W:A, CP2020, a z planszówek „Wojna o Pierścień", „Ardeny 1944" oraz „Kircholm 1605". Płeć, wiek oraz doświadczenie bez różnicy. Liczy się tylko chęć dobrej gry. **Michał Adamski; ul. Piaska 4 m 26; 09-407 Płock.**

Sprzedam nowiutką grę "Star Wars RPG" za 70 zł (w sklepie kosztuje ok. 120 zł). **Przemysław Smardz; ul. Skowrońskiego 60/8; 48-200 Prudnik, woj. opolskie; tel. (077) 36-12-84.**

Zamienię podstawkę do Shadowruna (stan dobry) na podstawkę do WFRP. **Michał Cieśla; Armii Krajowej 24/29; 27-210 Starachowice, woj. kieleckie.**

BOGU, CO BOSKIE...

O różnych obliczach Najwyższej Istoty

Maciej Nowak-Kreyer

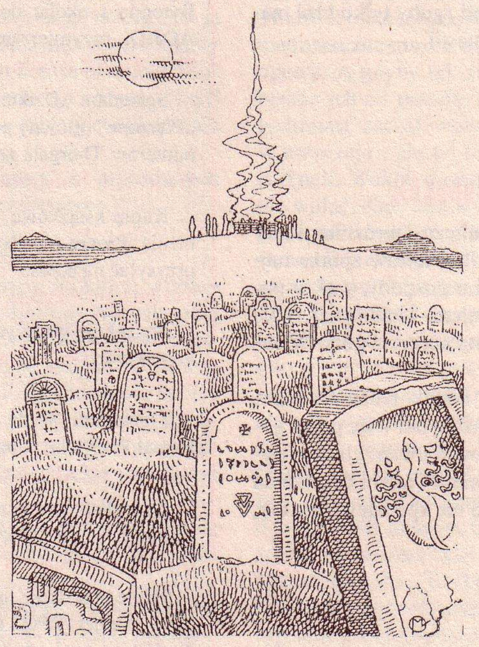
Ilustarcje: Magdalena Jędrzejczak

Boże mój, Boże – Panie nieomylny –
Czyś wszystkich równym obdarzył wyrokiem –
Człowiek śmiertelny, ku Tobie się wlokę.
Od jutrzni rannej do nocy – bezsilny.
Aleksander Błok „Dolor ante lucem"
(przekład Jerzego Lieberta)

Jak często, zagłębiając się w rzeczywistość fantastycznych krain, zastanawiałeś się nad władającymi ich losem nadnaturalnymi siłami, nad tym, jaki stosunek mają do nich mieszkańcy baśniowych światów, jak je widzą, co przez nie rozumieją i w jaki sposób oddają im cześć? Czy zawsze wiedziałeś, co dla prowadzonego przez Ciebie bohatera oznaczają słowa „bóg i religia"? Czy, jeśli zdarzyło się, iż odgrywałeś kapłana, zawsze dobrze znałeś niuanse swej wiary i jasnymi były dla Ciebie elementy kultu?.

Przypuszczam, że na większość tych pytań odpowiedziałbyś przecząco. Nie obrażaj się, wiem to z własnego doświadczenia – sobie też je kiedyś zadałem... Gdy wnikamy w baśniową rzeczywistość, mimowolnie przenosimy tam naszą laicką mentalność, potrafiącą naukowo wytłumaczyć każde niezwykłe zdarzenie, przyzwyczajoną do świata, w którym religia jest gdzieś na uboczu. W pogoni za przygodami, my – awanturnicy, nie zwracamy uwagi na to, w jakich bogów wierzymy, jak oddajemy im cześć, w jaki sposób kształtują oni otaczającą nas rzeczywistość.

„Kapłani" zazwyczaj tylko mówią, że się modlą, po czym rzucają kostkami, aby sprawdzić, co udało im się wyprosić u bogów. Nie zastanawiają się nad tym, kim jest ten, do którego kierują swe słowa, i jakimi słowami powinni to uczynić. Nie wiedzą nic o tym, co dla duchowego powinno być niezmiernie ważne – o liturgii.



„Wojownik" zapomina o tym, że w dawnych wiekach, idąc do boju, polecano duszę bogu, licząc na jego wsparcie w bitwie. Nie zdaje tez sobie sprawy z tego, iż wiara w to, co spotyka poległych po śmierci, często decydowała o waleczności. Wszak, gdy wierzyło się w niebiańskie rozkosze, czekające po drugiej stronie, nie strach było umierać...

Opowiem Ci więc o bogach... Nie, nie będę zajmował się filozoficznymi rozważaniami o niuansach ich egzystencji. Pokażę raczej, jakich bogów spotkać można w bezmiarach wszechświata, jak pojmują ich ci, którzy w nich wierzą, w jaki sposób pielęgnują więź, która ich z nimi łączy.

Co właściwie kryje się pod pojęciem Boga?

Niektóre ludy nie wyobrażają Go sobie jako konkretnej osoby, na przykład starca z siwą brodą. Bóg (lub bogowie) to dla nich siły przenikające cały wszechświat, to co sprawia, iż rośnie trawa, płynie rzeka, pada deszcz i płonie ogień. Są we wszystkim, każdej żywej i martwej istocie. Objawiają się nie w postaci jakiś świetlistych istot, ale w swej działalnością, w tym, co czynią. Gdy uderza grom, nie oznacza to, że cisnął go jakiś bożek. To on jest tym piorunem, tak jak jest deszczem, ciepłem czy wzrastaniem. Przenikające świat siły należy szanować, umieć się z nimi obchodzić, bowiem w przeciwnym razie sprawią, iż zboże zamiast urosnąć, zmarnieje, powódź zniszczy domostwa, a ogień zamiast grzać, przyniesie gorącą śmierć. Jeśli pragniesz, konkretnego przykładu owego „boga", wiedz, że jest nim Moc, znana ci na pewno z „Gwiezdnych Wojen".

Różne aspekty owej siły (sił) z czasem przyjmują ludzkie kształty. Wszak łatwiej jest oddawać część konkretnej osobie, wiedzieć, iż piorunami ciska posępny, brodaty Zeus, a kiełkującym zbożem opiekuje się pełna matczynego ciepła Demeter. Rodzi się wtedy nowa postać boga: potężnego, nadludzkiego bytu, spoglądającego gdzieś z wyżyn i ingerującego w sprawy naszego świata. Czasem jest on samotnym gigantem, doskonałym i górującym nad wszystkim i wszystkimi – tak, jak Bóg chrześcijan, Żydów i muzułmanów. Nic nie może się wydarzyć bez jego woli i wiedzy, nie ma początku ani końca.

Czasem zaś, szczególnie wtedy, gdy bogów jest wielu, nadludzie ci zostają odarci z większości potęgi i stają się bardzo podobni do śmiertelników, stanowiąc właściwie tylko kolejną, trochę doskonalszą formę rozumnego życia. Tacy byli bogowie starożytnych Greków: kłótliwi, zajmujący się własnymi intrygami i miłostkami. Owszem, byli nieśmiertelni, ale cieleśni, można ich było nawet zranić. Musieli jeść i pić, kochali się i przychodzili na świat w całkiem zwykły sposób. Nie byli wieczni, bowiem każdy z nich kiedyś się urodził, daleko im było do wszechmocy, podlegali wyrokom przeznaczenia – stały nad nimi złowrogie Mojry, prządki losu. Bóg wojny Ares został nawet porwany przez zbójców i trzymany dla okupu! Owszem, uważali się za władców ludzi, nie oni jednak ich stworzyli – uczynił to tytan Prometeusz. Dawali się też wywieść się w pole. Syzyf ukarany został swą bezcelową pracą za to, że sprytnie uwięził boga śmierci Thanatosa...

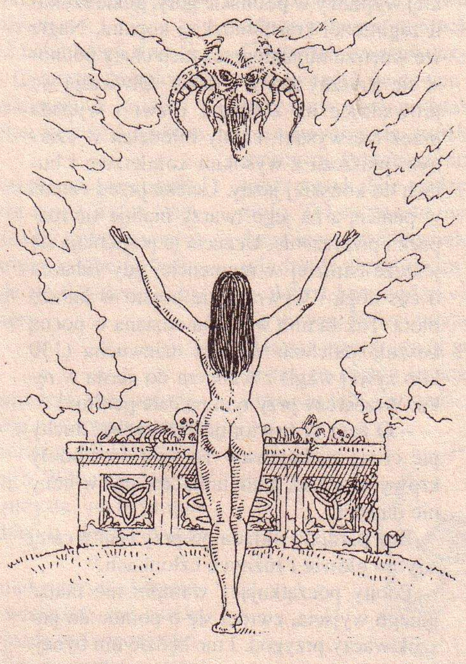
Bogów może być wielu, może też być jeden Bóg. W przypadku wielobóstwa, poszczególne byty są ucieleśnieniem sił przyrody (tu właśnie jest miejsce na boga ciskającego pioruny), patronami różnych dziedzin ludzkiego życia (walki, rolnictwa) lub emocjonalnych przeżyć (smutku, wesela). Żyją we własnym, mniej lub bardziej zhierarchizowanym społeczeństwie, czasem nawet w dużej izolacji od spraw ludzi. Nad sobą mają „głównego boga" – najstarszego, najmędrszego lub po prostu najsilniejszego z nich. Zdarza się, iż ów Nadbóg jest stworzycielem właściwych bogów i (lub) świata, i wykonawszy swą pracę, usuwa się w cień, nie ingerując dalej w sprawy wykreowanego uniwersum.

W systemie monoteistycznym, Bóg nie ma żadnych podobnych mu towarzyszy, jest on wszechwiedzący i wszechmocny, nie ma początku ani końca, a wszystko, co istnieje, bierze w nim swój początek. Taki obraz samotnego olbrzyma często trudno jest pojąć zwyczajnym ludziom, nie bardzo rozumieją oni, jak jedna Istota może jednocześnie zsyłać śmierć i życie, dbać o to, by nie rozbolał ich brzuch i o to, aby postępowali zawsze uczciwie. Brakuje im też swo-

istej bliskości Boga, nie za bardzo wiedzą, w jaki sposób prosić owego dumnego mocarza o pomoc w swych zwyczajnych sprawach. Dlatego monoteizm w bardzo wielu wypadkach przyjmuje zamaskowaną politeistyczną formę – pojawiają się mniejsi bogowie (naturalnie pod innym mianem), patronujący poszczególnym aspektom natury i życia, będący łącznikami między wielkim Stwórcą a maluczkimi. Tacy, którym można zwierzyć się ze swych kłopotów, którzy zejdą na ziemię, by wspomóc prostaczków, tacy swojscy... Nazywa się ich różnie: aniołami, demonami, czasem świętymi.

Wzajemne relacje miedzy bogiem a człowiekiem układać mogą się na wiele rozmaitych sposobów. My przyzwyczailiśmy się do obrazu mocarnego Boga – lorda ludzi, który sprawami śmiertelników nie zajmuje się z konieczności, lecz z miłości do nich (lub po prostu dla zaspokojenia swojej żądzy władzy). Pomocy udziela w nagrodę za dobre uczynki i religijność. Co prawda, wybłagać można ją modlitwą i ofiarami – ale stanowią one jedynie kolejny argument mający skłonić Boga do okazania łaski, nie dają stuprocentowej gwarancji jej otrzymania.

Pisząc o relacjach Bóg – człowiek, warto wspomnieć o modelu funkcjonującym w średniowieczu (na którym wszak wzoruje się większość systemów fantasy), powstałym wskutek upowszechnienia się feudalizmu. Bóg to wedle niego potężny suzeren, surowo karzący niewiernych poddanych. Otoczony jest gromadą wasali, uszeregowanych według ścisłej hierarchii. Są tam podzieleni na różne rangi i stopnie aniołowie, święci, ziemski namiestnik (papież i/lub cesarz), królowie, książęta, duchowieństwo. Szatan to wasal, który dopuścił się zdrady. System feudalny jest porządkiem ustanowionym przez Boga, próba jego podważenia to wystąpienie przeciw samemu Stwórcy. Stosunek Boga do człowieka i *vice versa* opiera się na stosunku lennym. W zamian za dochowywanie przykazań i oddawanie czci, Bóg zobowiązany jest do udzielenia zbawienia i osadzenia w którymś z niebieskich kręgów.



Zdarza się jednak, że gdy Bóg (a częściej bogowie) nie mieli żadnego udziału w tworzeniu świata i (lub) człowieka, nie traktują śmiertelników jak swe dzieci, tylko jako niższe byty, nie czując się z nimi emocjonalnie związani. Żyją obok nich, ingerując w ich rzeczywistość rzadko lub wcale, nie obchodzi ich to, jak postępują owe istoty, czy grzeszą, czy też prowadza się moralnie. Zdarzyć się może, iż taki Bóg traktuje ludzi jak niewolników, grożąc, że jeśli nie spełnią jego zachcianek (głownie chodzi o ofiary), ukarze ich swoim gniewem.

Przez owych „mniej doskonałych" bogów, pomoc udzielana jest zazwyczaj na zasadzie kontraktu: złożenie odpowiedniej ofiary niejako zobowiązuje do obdarzenia łaską, jest wnoszoną z góry opłatą za usługę, jakiej wymaga się od Wysokiej Istoty. Jeśli pomoc nie nadchodzi, oznacza to tylko, iż ofiara była nieodpowiednia (na przykład, za mała lub złożona w niewłaściwy sposób) – nie otrzymawszy umówionego „honorarium", bóg po prostu nie wykonał zlecenia. Wystarczy jednak naprawić uchybienia, aby łaska została zesłana...

...tym bardziej, iż czasem do normalnej egzystencji bogów (na przykład u starożytnych Greków) niezbędne jest regularne otrzymywanie ofiar. Bogowie nie mogą istnieć bez ofiar, otrzymują je więc jako zapłatę za swą przychylność, ludzie zaś bez owej przychylności nie są w stanie normalnie funkcjonować, więc chętnie owe ofiary składają – i koło się zamyka...

Skoro mowa już o ofiarach, należałoby teraz poruszyć problem kultu – tzn. sposobu oddawania czci bogom (bogu). Najdawniejszym, najpopularniejszym – i, niestety, najprymitywniejszym, jest zapowiadany wyżej kult ofiarniczy. Jego uczestnicy rzadko roztrząsają problemy teologiczne, brak jest dogmatów, obrzędy nie wymagają emocjonalnego zaangażowania: są one obowiązkiem, który trzeba wypełniać, aby nie wzbudzić boskiego gniewu lub/i zdobyć przychylność Wielkiej Istoty. Religia taka wytwarza mitologię, mity traktuje się jednak jako legendy, a nie objawione prawdy wiary, jednocześnie może egzystować mnóstwo ich wersji. Kapłanami są specjalni, wyznaczeni do tego urzędnicy, najczęściej sprawowanie ważnej funkcji w aparacie władzy połączone jest z obowiązkiem wykonywania czynności związanych z kultem. Kapłani tacy mogą być dziedziczni lub obieralni, nie traktuje ich się jako wybrańców, mistycznych pośredników miedzy bogiem a ludem. Nie nauczają prawd wiary (bo nikt ich nie opracował), poza wypełnianiem swych powinności prowadzą zwykłe, świeckie życie. Taki model kultu funkcjonował w antycznej Grecji i Rzymie.

W starożytnej Helladzie kapłanami mogli być zarówno mężczyźni, jak i kobiety – pod warunkiem, iż nie posiadali skaz fizycznych i moralnych oraz byli pełnoprawnymi obywatelami swej gminy. W każdej świątyni rezydował jeden kapłan, do pomocy wyznaczano mu niewolników i strażników. Przysługiwały mu porcje mięsa z każdej ofiary oraz okolicznościowe honoraria.

W religii dawnych Greków znaleźć można świetny przykład sposobu składania ofiary, nadający się do zastosowania w tworzonym na użytek gry kulcie. Kapłan ubierał się w tradycyjny strój joński: długi, nieprzepasany, biały lub purpurowy chiton. Czasem zakładał strój bóstwa (np. hełm i pancerz jak kapłanka Ateny w Pellene). Ofiarne zwierzęta miały złocone rogi, ozdobione wstążkami i wieńcami. Kapłan obcinał z czoła stworzenia trochę włosów, które wrzucał do ognia, po czym sypał na nie ziarnka zboża. Przy dźwięku fletu zadawano stworzeniu cios toporem, dbając o to, by jego krew bluznęła na ołtarz. Zabite zwierzę dzielono na dwie części: tłuszcz, skórę i kości palono na ołtarzu, mięso pieczono i rozdawano wszystkim obecnym. Tylko wówczas, gdy ofiarę składano bóstwom podziemnym, spalano całe zwierzę – bowiem ten, kto zjadłby jego mięso, dostałby się pod władzę piekieł.

Zupełnie inny rodzaj kultu, oparty na słowie, zrodził się wśród starożytnych Żydów, od których przejęli go chrześcijanie. Religia pradawnych Hebrajczyków, tak jak wiele innych wierzeń, opierała się na modłach oraz ofiarach składanych w świątyni w Jerozolimie. Jednak ofiary składać można było tylko w owym przybytku – zaś Żydzi rozsiani byli po wielu krajach, daleko od świętego miasta. Nie mogli więc spełniać należnych Bogu posług. Chcieli jednak nadal oddawać cześć Stwórcy. Utworzyli więc synagogi (od greckiego słowa *synagoge* – zebranie), gdzie gromadzili się, by czytać święte teksty, medytować, komentować księgi biblijne, modlić się. Synagogami kierowali mędrcy (*soferim*). Nazywano ich *rabbi* (Mój mistrz). Byli to ludzie potrafiący objaśniać Pismo Święte, którzy nauczyli się tego w specjalnych szkołach. Tak wykształciła się liturgia oparta na kontemplacji boskiego słowa i przykazań. Ponieważ judaizm był religią, w której Bóg stanowił raczej istotę kochającą człowieka i wymagająca od niego miłości, by z nim obcować, nie trzeba było składać mu ofiar, wystarczyło się tylko uważnie wsłuchać w Jego słowa i spełniać Jego wolę.

Na tym kończę swój krótki wykład o Bogu i człowieku. Mam nadzieję, że przyda Ci się on w Twoich przygodach wśród wyśnionych krain. Kapłanie, wojowniku, magu. Elfie, człowieku, krasnoludzie, gnomie. Oddaj Bogu, co boskie, z czcią i szacunkiem. Nie traktuj go jak maszynki do spełniania życzeń, nieznanej Tobie i Ci obojętnej – bowiem wówczas także dla Niego będziesz nieistotnym pyłkiem. Módl się żarliwie, składaj ofiary, wiedząc komu i za co je dajesz. I nie zapomnij wspomnieć o mnie w swych modlitwach...

Maciej Kocuj

Ilustracja: Jarosław Musiał

7 obrazów z wampirem w tle

Postać wampira stała się w ciągu ostatnich kilku lat (obok smoka, czarodzieja i krasnoluda) jednym z podstawowych atrybutów świata fantasy. Wampir zostawił daleko w tyle takich potentatów jak jednorożec, syrena czy pegaz. Dlaczego tak się stało? To temat do osobnej dyskusji. My nie będziemy tu jednak wnikać w przyczyny, poprzestaniemy na faktach. Wampiry stały się niezwykle popularne. W fantasy pokutuje jednak bardzo schematyczny obraz wampira. Stare, ponure zamczysko, stada nietoperzy, kareta zaprzężona w czarne konie, wycie wilków, dostojna postać w płaszczu z wysoko postawionym kołnierzem. Ale przecież tak wcale być nie musi. Słowo honoru, że nie.

1. PODRÓŻE KSZTAŁCĄ

Jak powszechnie wiadomo wampiry są długowieczne, a jednym z poważniejszych problemów długowieczności jest nuda. Tymczasem większość autorów scenariuszy chce, aby ich wampiry siedziały na tyłkach w jakichś odludnych zamczyskach przez całe stulecia, nie ruszając się dalej niż dwa dni drogi lotem nietoperza. Toż to można umrzeć z nudów! Oczywiście, mogą się znaleźć osobnicy, którzy poświęcą się bez reszty studiowaniu ksiąg lub hodowli i eksperymentom na szczurach. Takie wampiry mogą wiekami nie wychodzić z alchemicznych pracowni i zaznawać pełni szczęścia. Nie wszyscy jednak są aż tak zboczeni, większość wampirów z pewnością ma ochotę od czasu do czasu wybrać się w jakąś podróż. Nie jest to jednak taka prosta sprawa. Na przeciętnego wampira czeka w podróży wiele nieprzyjemności i niebezpieczeństw. Podstawowe bolączki to światło słoneczne, łowcy wampirów i kłopoty z noclegiem (nie w każdej karczmie oferują przytulny pokoik z trumną i kilkoma kubełkami cmentarnej ziemi). Na wszystko można jednak znaleźć jakiś sposób. Hrabia Benjamin von Holle, osiemdziesięcioletni wampir (były prezes Towarzystwa Geograficznego zaginiony w tajemniczych okolicznościach) rozwiązał kwestię podróżowania w następujący sposób. Kilku znajdujących się pod jego urokiem ludzi przebrało się za mnichów i obwozi po całym świecie relikwie świętego Apolinarego – męczennika, pogromcy czarownic i wampirów. Relikwie (w postaci kości świętego) przechowywane są w dużej, zdobionej trumnie, przewożonej z miejsca na miejsce na wozie z czerwonym baldachimem. W trumnie mieszka oczywiście Benjamin. W dzień śpi, nocą pożywia się i zwiedza okolicę. Fałszywi mnisi odprawiają przy relikwiach różne obrzędy. Czasami dla zgromadzonych gapiów inscenizują scenki z życia świętego Apolinarego: pogonie za uciekającymi na miotłach czarownicami, kołkowanie wampirów (cóż za przewrotność) itp., itd.

Poszukiwacze przygód mogą natknąć się na hrabiego von Holle przypadkiem lub specjalnie. Wszystko zależy od inwencji Mistrza Gry.

2. TRUDNE POCZĄTKI

Wyobraźmy sobie następującą scenę:

„Grupa poszukiwaczy przygód podąża nocą przez odludną wieś w kierunku miejscowej karczmy. Wracają właśnie z niewielkiej wyprawy w pobliskie góry, gdzie szukali zaginionej krasnoludzkiej kopalni. Nagle we wnętrzu mijanej przez nich chaty podnosi się straszny krzyk i raban. Otwierają się prowadzące na zewnątrz drzwi i wypada przez nie wysoki, chudy młodzian w czarnym płaszczu z wysokim kołnierzem i butach do końskiej jazdy. Ucieka przed czymś w panice, a na jego twarzy maluje się rozpacz i przerażenie. Uczucia te pogłębiają się jeszcze bardziej w momencie, gdy zahacza o coś nogą i wywraca się prosto w kałużę błota. Tuż za nim wybiega odziana w nocną koszulę pulchna, wiejska dziewucha (130 kilo żywej wagi) z wałkiem do ciasta w ręku. Wrzeszczy przy tym na całe gardło:

– O żesz ty krwiopijco zbereźny! Juchy pić ci się zachciewa?! To won do stodoły krowy wysysać, a nie ludziom spać w nocy nie dawać!

Bez pardonu okłada go przy tym z całej siły po głowie i różnych członkach."

Pobity początkujący wampir, nie mając innego wyjścia, zwróci się o pomoc do poszukiwaczy przygód. I nie będzie mu bynajmniej chodzić o przepędzenie wieśniaczki, bo ta spłoszona widokiem obcych po chwili sama ucieknie z powrotem do chałupy. Będzie chciał, żeby bohaterowie pomogli mu stać się prawdziwym wampirem. Nauczyli go, jak powinien się zachowywać, co robić i jak znaleźć odpowiednią siedzibę. Oczywiście, tego typu przygoda nie nadaje się dla każdej grupy. Niektórzy poszukiwacze przygód mają pewne zasady moralno–etyczne (na przykład paladyni lub kapłani specyficznych bogów), które nie pozwolą im na współpracę z wampirem, nie mówiąc już o pomaganiu mu w czymkolwiek. Jednak większość bohaterów ma bardziej racjonalne i otwarte nastawienie do świata. Potrafią też myśleć pragmatycznie: „Co nam przyjdzie z zabicia wampira nieudacznika? Nic. Gość nie ma nawet żadnych skarbów. A jak mu pomożemy, to będzie nam wdzięczny, a znajomy wampir to nie w kij dmuchał. Takie koneksje mogą się kiedyś przydać...".

W tym miejscu może rozpocząć się przygoda, w której poszukiwaczy przygód czeka wiele problemów, których nawet nie są sobie w stanie wyobrazić. Zdobyć odpowiednią siedzibę dla wampira? Ruiny zamczyska, opuszczoną wieżę? Proszę bardzo. Trzeba tylko przegnać aktualnego lokatora (innego wampira, nekromantę, sektę szczurołaków, ducha, szalonego pustelnika i bogowie wiedzą, co jeszcze). W dodatku nasz początkujący wampir może okazać się naprawdę strasznym nieudacznikiem: ma lęk wysokości, mdleje na widok krwi (!), a potyka się na tyle często, że w końcu wybija sobie na schodach zęby (!!). Bohaterowie będą więc musieli wcielić się w rolę psychoanalityków, dentystów i nauczycieli latania (spróbujcie nauczyć latać nietoperza, który ma lęk wysokości). W dodatku w okolicy może pojawić się jakiś łowca wampirów, który chce (dosłownie i w przenośni) dobić naszego nieszczęśnika. Jednym słowem, w sprzyjających okolicznościach wszystkich czeka dużo dobrej zabawy.

3. ZAKOCHANI SĄ WŚRÓD NAS

Wampiry to nie bezmyślne potwory, które działają instynktownie i uganiają się na okrągło za pożywieniem. Wampiry mają swoje uczucia. Może nie tak głębokie jak ludzie, ale zdolne są odczuwać smutek, radość, żal, przygnębienie. Mogą też się... nieszczęśliwie zakochać.

Poszukiwacze przygód spotykają w trakcie swych wypraw mnóstwo pięknych kobiet. Jedne z nich pojawiają się przypadkowo, inne proszą naszych bohaterów o pomoc, jeszcze inne nastają na ich życie. Wyobraźmy sobie, że w jednej z nich zakocha się jakiś wampir. Będzie jej przysyłał prezenty, układał na jej cześć poematy, śpiewał pod jej oknem. A gdy jego miłość zostanie odrzucona, przyjdzie do poszukiwaczy przygód z młotkiem i osikowym kołkiem, aby *„skrócili jego męczarnie i przerwali nędzny żywot"*. Co zrobią bohaterowie? Tego oczywiście nie wie nikt (nawet oni sami). Można jednak tak pokierować przygodą, żeby wszyscy mogli sobie wzajemnie pomóc. Wiadomo, że serce kobiety

najłatwiej zdobyć, ratując ją z opresji. Poszukiwacze przygód mogą, na przykład, porwać białogłowę (może to zasugerować sam wampir), dając sposobność zakochanemu nieszczęśnikowi do uratowania jej z rąk „wstrętnych opryczów". Całe zamieszanie może wykorzystać ktoś trzeci i naprawdę porwać kobietę. Bohaterowie mogą też narazić się jej narzeczonemu, braciom (dwudziestu trzem) lub ojcu (szefowi miejscowej gildii zabójców). Wtedy to oni będą potrzebowali pomocy wampira. Niezły galimatias, ale przy odrobinie szczęścia wszystko powinno się dobrze skończyć.

4. WSZYSTKIE DZIECI SĄ NASZE

Kto powiedział, że wampir zawsze musi być dorosłym facetem lub kobietą? Przecież równie dobrze może być dzieckiem. Nie mam tu na myśli dorosłego krwiopijcy, ukrywającego się pod postacią małej dziewczynki, ale zwyczajnego dzieciaka, kierującego się dziecięcymi zachciankami i dziecięcą logiką.

Wyobraźmy sobie grupę poszukiwaczy przygód, która trafia do klasztoru, w którym zakonnice opiekują się kilkudziesięcioma sierotami. Kilkoro dzieci jest wampirami, kilka zakonnic znajduje się pod ich urokiem i posłusznie wykonuje ich polecenia. Reszta nie ma o niczym pojęcia. Nagle zdarza się kilka wypadków śmiertelnych. Przybywa inkwizytor. Jedna z zakonnic zostaje oskarżona o czary i spowodowanie zgonów.

Inaczej. Bohaterowie zostają wynajęci przez bogatego księcia, żeby sprowadzić mu do zamku jego nieletnią siostrzenicę, wychowującą się w odludnym klasztorze gdzieś na północy. Wkrótce okazuje się, że ośmioletnia dziewczynka jest małą wampirzycą. Poszukiwacze przygód stają przed niezłym dylematem. Księciu nie wypada odmawiać (zwłaszcza, jak wzięło się z góry część zapłaty), nie można też przyjechać i powiedzieć „*...podróż była spokojna, musieliśmy tylko zakołkować dziecko, bo zbytnio rzucało się na przechodniów...*". Ogólnie rzecz biorąc, poszukiwaczy przygód czekają same kłopoty. Muszą zapewnić dziecku pożywienie, zdobyć wygodną trumienkę (bez niej dziewczynka może podupaść na zdrowiu) i upilnować ciekawego świata szkraba. Niezła jazda.

5. W IMIENIU PRAWA

Prawie każda normalnie myśląca istota marzy o bezpiecznym i interesującym życiu. Wiadomo, że wampiry żywią się krwią. Robią to, napadając na ludzi. Ludzie ci chronieni są przez prawo. Krwiopijca zostaje więc uznany za przestępcę. Każdy może sobie na niego bezkarnie polować, w dodatku jak mu się uda, to jeszcze dostanie od władz nagrodę. Ale przecież tak być nie musi! Jest sposób, żeby wilk był syty i owca cała. Wystarczy, że wampir oficjalnie wstąpi w służbę prawa. Będzie zaspokajał instynkt łowcy, tropiąc i ścigając przestępców, będzie polował na ludzi (elfy, krasnoludy i inne) całkowicie oficjalnie i legalnie. Prawo zyska niezwykle sprawny i skuteczny instrument wykonawczy, a w zamian będzie przymykać oczy na znaczne ubytki krwi u pojmanych zbirów. Oczywiście, sytuacja taka nie może stać się regułą. Większość wampirów jest zbyt wielkimi indywidualistami, są zbyt dumni, by wstępować do kogokolwiek na służbę. Poza tym, władze większości miast nie zgodzą się pod żadnym pozorem na tego typu rozwiązanie. Gdzieniegdzie jednak opisany wyżej układ może funkcjonować bez żadnych problemów.

Ale się poszukiwacze przygód zdziwią, gdy w celu wyegzekwowania od nich prawa zamiast strażnika z halabardą pojawi się prawdziwy wampir.

6. CIEŃ KATA

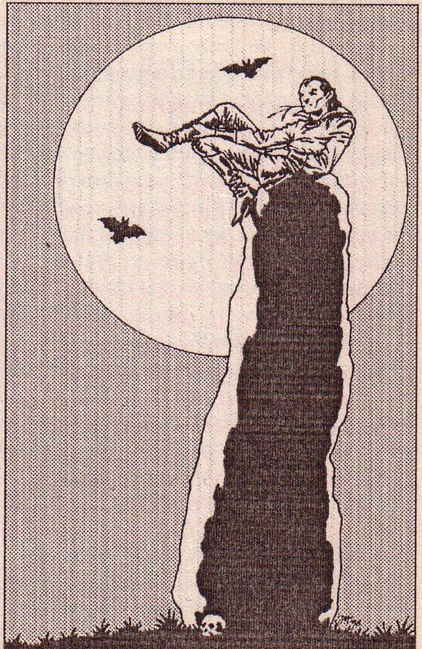
W standardowym scenariuszu z wampirem, krwiopijca broni się przed poszukiwaczami przygód, atakując ich z zaskoczenia i eliminując jednego po drugim. Brak tu miejsca na psychologiczną rozgrywkę, próbę sił, subtelną taktykę i głębsze przemyślenia. Jeżeli Mistrz Gry uważa, że jego graczom przydałaby się jakaś odmiana, może skonstruować scenariusz oparty na następującym pomyśle.

Wampir przy pomocy jakiejś sprytnej sztuczki złapie całą drużynę. Nie zabije ich jednak, ale uwięzi w podziemiach swego zamczyska w jakiejś zapomnianej sali tortur. Krwiopijca zacznie się nad nimi znęcać. I to bynajmniej nie fizycznie (choć jakieś małe łamanie kołem nigdy nie zaszkodzi), ale psychicznie. Wybierze któregoś bohatera i zaproponuje mu uwolnienie w zamian za służbę lub potorturowanie innych członków grupy. Będzie się starał zniszczyć zaufanie w drużynie. Odseparuje ich od siebie. Będzie na nich zsyłał różne wizje i halucynacje. Zaproponuje jednemu znęcanie się nad przyjacielem. Jeśli odmówi, to przyjdzie do niego ów przyjaciel (będzie to oczywiście iluzja) i to on poznęca się nad nim. Pojawi się pragnienie zemsty i poszukiwacze przygód naprawdę zaczną się wzajemnie torturować. Po takim praniu mózgu nawet jeśli bohaterom uda się w jakiś sposób uwolnić z cel, to nie wiadomo, czy będą w stanie współpracować ze sobą w celu zniszczenia przeciwnika. Dodatkowo, krwiopijca może przemienić kogoś z drużyny w wampira i wykorzystać jako osłonę w trakcie decydującej bitwy.

7. KLĄTWA NIE WYBIERA

Ależ te wampiry to mają fajny żywot. Żyją sobie wiecznie, o nic się nie martwią (pewnie dlatego, że są martwe...), na sam ich widok ludzi ogarnia strach i panika. Od czasu do czasu wypiją trochę krwi z jakiejś seksownej dziewicy. Taki wampir to ma jednak dobrze.

Tak!? Taaak!!? No, to zobaczymy. Jeżeli twoi poszukiwacze przygód myślą w ten sposób, możesz im w łatwy sposób zweryfikować te poglądy. Wszyscy bohaterowie mają niezwykły talent narażania się całemu otoczeniu. Nie oszczędzają przy tym ani potężnych kapłanów, ani nawet niektórych bóstw. A stąd już droga do klątwy niedaleka. Proponuję przywalić im wyjątkowo wrednym i okrutnym przekleństwem – klątwą wampiryzmu. Nie chodzi mi bynajmniej o zrobienie z bohaterów prawdziwych wampirów, o nie. Niech pozostaną ludźmi z krwi i kości, ale... Stwierdzą nagle, że światło słoneczne ich razi i powoduje oparzenia na skórze, alergicznie reagują na podaną w karczmie potrawę z czosnkiem, w sztucznym świetle nie rzucają cienia, a w lustrach nie widać ich odbić. W dodatku, po pewnym czasie stwierdzą, że jedynym pokarmem, jaki mogą przyjmować, stanie się surowa krew. Nie ma szans, aby w tych warunkach nie zwrócili na siebie uwagi otoczenia. Najprawdopodobniej wywołają w okolicy wielką krucjatę przeciw wampirom. Wyobraźmy sobie dziesiątki szaleńców z osikowymi kołkami, święconą wodą i czosnkiem, kręcących się bez przerwy wokół naszych poszukiwaczy przygód. Niech nasi milusińscy poznają, jak fajnie być wampirem i kryć się przed łowcami w zakamarkach cmentarza (jedyne miejsce, gdzie nie pobiegnie za nimi rozszalały tłum). Rozwiązaniem problemu może być pojawienie się w okolicy prawdziwego łowcy wampirów. Nie zabije on jednak naszych bohaterów (choć oni powinni być do końca przekonani, że właśnie to zrobi), ale rozpozna, że takie z nich wampiry, jak z koziego nosa skrzypce i pomoże im wydostać się z opresji, a być może nawet zlikwidować klątwę...



Czy brać odwet na elfach,

czyli krótki poradnik praktyczny o tym, jak praw swoich dochodzić, ku słusznej pociesze przez Ezbera spisany.

Belgor Grazbird uniósł krzaczastą brew. To drzewo akuratnie nie podobało mu się bardziej niźli wszystkie inne. Chwytając za młot bojowy, znacząco łypnął okiem na Grunna Krzywą Wargę. Ten bez wahania opuścił prawicę na topór.

– Gmeraj w worze! – rzucił przez zęby w krasnoludzkim Belgor do człapiącego za nimi Brimbura. Gnomi czarownik posłusznie zanurzył dłoń w przepastnej sakwie przytroczonej do sznura przepasującego szatę.

Grazbird nigdy nie lubił drzew, bo śmierdziały, jak i cała przyroda. To drzewo jednak wydawało mu się wybitnie parszywe. „I nim byś zdążył wymówić: góry-mury-hop! – wyskoczyły..." z drzew elfy. Natychmiast błysnęło i zadziałał czar iluzji krasnoludzkiego wyglądu. Dla elfa każdy krasnolud jest identyczny, dla gnoma czy krasnoluda nietrudno odróżnić współziomków.

Tymczasem krasnoludy zaczęły rzeźbę pozornych współbraci. Elfom z kolei zdawać się musiało, że zostały otoczone i każdy z zapałem bił tylu krasnoludów, ilu się nawinęło pod ostrze. W ten sposób okazało się, że dwóch krasnoludów, gnomi czarownik i las w szczególności, może być dla przeważającej liczby elfów śmiertelną pułapką.

Na wstępie zastrzegam, że nie jestem rasistą, a sprawiedliwości jeno pragnę. To elfy zawsze zaczynały pierwsze i brodaci musieli, chcąc nie chcąc, dochodzić zbrojnie słusznych praw. Z elfami wręcz nie idzie inaczej. Dla podkreślenia prawomyślności mych słów, przypomnijcie sobie sprawę elfio-krasnoludzką czy raczej krasnoludzko-elfią z Tolkienowskiego Hobbita. Elfy to faszyści, terroryści i złodzieje (że o paralitykach nie wspomnę). Jest to, oczywiście, generalizowanie problemu, ale i tak się spodziewam obudzić jutro najeżony pierzastymi strzałami, niezależnie od owego zastrzeżenia.

„To droły ten wsponioły
korytarz zbudowoły.
Ile lat ma ton
Ghrotum wiedzieć roczy,
jom krosnolud pirwszy widział go na oczy.
Długom nim wędrowoł – razu ni pobłądził.
Bo som droły gupie – jako dziad gawędził.
Miałech ja naonczas topór wielce zgrabny.
Kiedym go używał żaden elf szkaradny,
uszów swych pilnowoć przed współbroćmi momi,
dłużej już nie musioł mieć je pod stopomi.
Jako rzec wom rzekłem, podziemiami tomi
dane mi wędrować było przed latomi
kilku. Miejcie to na względzie,
iż pomnieć je trudno i przy takim swondzie,
jaki twój towarzysz elf roztoczać roczy –
Drogę po podziemiu łacno się zaboczy."

kwestia Przewodnika Gogla z „Ballody o mię"
autorstwa Dhama McKhewytza

Będąc świadom stosowanych przez pospólstwo sposobów mszczenia się na elfach, zamieszczam krótki rys bardziej szlachetnych, pociesznych i kształcących metod, jakich używały, używają i (dajcie bogi!) używać będą krasnoludy.

Tradycja i cały ceremoniał związany z wymierzaniem sprawiedliwości ostrouchym przestępcom niknie w mrokach dziejów. Już w najstarszych inskrypcjach runicznych odnaleźć można zapisy o dwóch szkołach karania pojmanych przedstawicieli ras wysokich. Pierwsza z nich opowiada się za powolnym zadawaniem męki, tłumacząc to niepomiernymi wartościami edukacyjnymi zarówno dla rodzimej młodzieży, jak i dla samego elfa. Młodzież uczy się prawidłowego postępowania, zasady szacunku życia starej rasy (podczas wykonywania tej kary elf żyje względnie długo), tak więc i jej kultury, zwyczajów. Ostrousi też zyskują, pozbawiając swoje społeczeństwo jednostek przestępczych, tj. przynoszących ujmę obrazowi całokształtu. Dziwi w takim razie odwieczna niechęć innych, niewinnych elfów do tego sposobu kary. Mędrcy tłumaczą to niewystępowaniem niewinnych elfów w naturze. Przecież gdyby tak nie było, nikt nie miałby nic krasnoludzkim sędziom do zarzucenia, a mieszkańcy lasów nie odmawialiby — jak to zwykli czynić — zapłaty za wykonane zamiast nich wyroki. Właściwie taki brak zainteresowania swoim marginesem społecznym czy ignorancji pracy brodatych, powinien być karany.

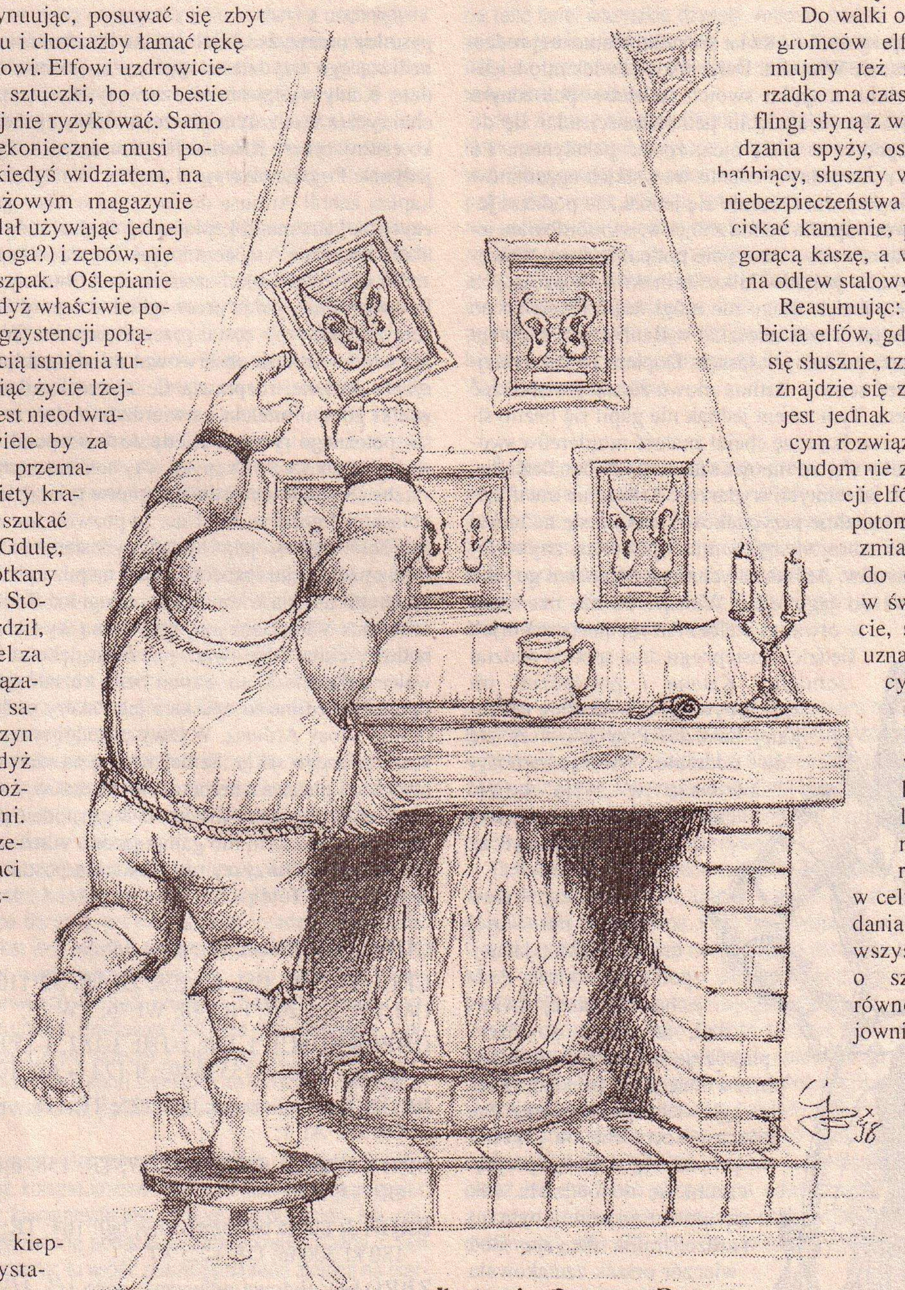
Drugą metodą, być może starszą, jest sposób wymyślony przez pewnego wojownika, odczytany na grobowcu przez Belgora Grazbirda. Jego treść, równie prosta jak krótka, zawiera się w kilku słowach, które przekładam jako: „Im rychlej uporasz się z wąskodu...m śmieciem, tym szybciej możesz zabrać się do kolejnego, którego uszy wystawać będą za krzaka." Tekst w środku jest nieczytelny, gdyż płyta z ową inskrypcją była nadpęknięta, a nie jest moją intencją dorabianie możliwych wersji, tym samym urabiając czytelnika tak a nie inaczej wobec tematu. O tym, iż tekst traktuje o elfach, wiemy stąd, iż są pożegnalną, płynącą z doświadczenia radą woja właśnie, a nie zamiatacza czy garncarza lepiącego spiczasto-uszate (po)twory. Tacy przecież nie mają wspaniałych grobowców z rzeźbionymi toporami u wezgłowia, no nie?

Samorządne państwa lub miasta krasnoludzkie zwykły, ogladając się na pradawną tradycję, wybierać pierwszą bądź drugą strategię. Nowoczesne i rozsądne krasnoludy odchodzą jednak od zabójstwa, jakie mają nie tyle za barbarzyńskie, co mało rozwijające. Już po paru wyprawach „na elfa" młody wojownik zna dobrze anatomię tej wielce podejrzanej kreatury i dalsze jej zgłębianie i rozwlekanie (po trawie czy wokół drzew chociażby) nic nowego nie przyniesie. Dodatkowo, nowoczesne krasnoludy są świadome, że kara śmierci nie powoduje takich rozważań duchowych (które przecież są właściwe ostrouchym) w pojmanym złoczyńcy, jak na przykład prosty zabieg kosmetyczny poprawiający urodę. A kunszt krasnoludzkich mistrzów chirurgii plastycznej, jak powszechnie wiadomo, wysysa się z mlekiem krasnoludki-matki. Zabiegiem jest, oczywiście niesłusznie i krzywdząco dla wykonawcy poczytywane za okaleczenie, najpopularniejsze „wyrównanie uszków" — jak powiedziałby Grunn Krzywa Warga. A przecież wykonują go nawet nowicjusze cyrulików, jak ich w ostrą brzytwę wyposażyć.

Złapaną migdałowooką, uwodzicielską złodziejkę, zwyczajną okradać ludzkich (i nie tylko) mężczyzn zafascynowanych jej urodą, zaprzyjaźniony z ludźmi krasnolud może zwyczajnie ogolić. Łysa elfka nikogo nie będzie pociągać, a może do czasu aż jej

kłaki odrosną zmądrzeje, prukwa jedna. Jeżeli narazi się bardziej, można uciec się do nieśmiertelnej operacji małżowin albo wyskrobania ostrym narzędziem kilku mało gustownych wzorków na twarzy. Służy to jej dobru i właściwie powinno leżeć w jej najszerzej pojętym interesie. Elfki bowiem operujące magią używają takusich wzorków do zapisywania zaklęć. Za drobną opłatą (a płacić można wszystkim, najlepiej jednak kruszcem) wyrzeźbi się i taki. W ostateczności, z braku innych pomysłów, niech będzie wolno obficie skropić gładkie lica wrzącym olejem. Z relacji zaprawionych w boju wynika, że w ferworze walki bądź w ciemności, lub po prostu kiedy pomacać się nie da, nietrudno pomylić elfiego samca z samicą. Prakrasnoludowie sądzili nawet, że elfy są obojnakami.

Niesłusznie, kontynuując, posuwać się zbyt daleko w miłosierdziu i chociażby łamać rękę w nadgarstku łucznikowi. Elfowi uzdrowiciele mogą znać różne sztuczki, bo to bestie szczwane, toteż lepiej nie ryzykować. Samo odjęcie dłoni też niekoniecznie musi poskutkować, bo sam kiedyś widziałem, na załączonym w branżowym magazynie obrazku, jak elf strzelał używając jednej ręki (a może to była noga?) i zębów, nie przymierzając, jak szpak. Oślepianie nie wchodzi w grę, gdyż właściwie pozbawia elfa dalszej egzystencji połączonej ze świadomością istnienia łuku, tym samym czyniąc życie lżejszym. Jednocześnie jest nieodwracalne. Jakkolwiek wiele by za takim rozwiązaniem przemawiało, ponieważ kobiety krasnoludzkie, żeby nie szukać przykładu daleko — Gdulę, elfi wzrok kala. Spotkany niedawno w Górach Stołowych starzec twierdził, że elfy wymierzają cel za pomocą uszu. Rozwiązanie nasuwa się wiec samo. Jednocześnie czyn ów jest szlachetny, gdyż nie pozbawia elfa możliwości używania broni. Zanim nauczy się strzelać „na wzrok", zapłaci medykowi za sztuczne protezy płatków uszu albo kapłanowi za regenerację tychże (a w bogów przecie wierzy mało który, zbereźnik jeden i heretyk zafajdany), zdąży się namyśleć nad własnym, haniebnym postępkiem.



Ilustracja: Grzegorz Bogusz

Nie jest tudzież kiepskim pomysłem wystawienie schwytanego na pośmiewisko. Tylko wyobraźcie sobie nagiego ostroucha wystawionego na widok publiczny. Pozbawione owłosienia ciało, wątłe mięśnie, mizerne... Pfuj! Albo lepiej nie fantazjujcie. Takie obrzydlistwa nie na nasze zdrowie. Zali nie ucierpi na tym elfia duma? Czy dalej będzie nosił brodę wyżej nosa? Nie, nie ma takich elfów. Co innego krasnoludy. Te dzielnie, nawet golcem, mogą się wspaniale prezentować, zadziwiając przechodniów doskonałą sylwetką i mocnymi węzłami muskułów. Do takich to i niejedna panna oko puści.

Znany jest to fakt, że na magii lepiej od krasnoludów wyznają się gnomy i to one powinny wspomóc większych kuzynów w działaniach odwetowych. Zalety niższych magów (mam na myśli ich wzrost, a nie poziom umiejętności) trudno przecenić. Przykładem jest przytoczony na wstępie opis wędrówki przez las. Szanujący się gnomi iluzjonista zawsze powinien mieć w zanadrzu kilka czarów przeznaczonych dla elfów, uważających, że ich wzrost daje im prawo do naśmiewania się z mniejszych (jak się jednak okazuje, nie zawsze słabszych), a przyrodzone właściwości magiczne — monopol na sztuki tajemne.

Do walki o swoje, w szeregi pogromców elfiego ucisku, przyjmujmy też niziołki. Wojownik rzadko ma czas coś ugotować, a halflingi słyną z wyśmienitego przyrządzania spyży, osiągają przy tym nie budzący, słuszny wzrost. W przypadku niebezpieczeństwa mogą z daleka celnie ciskać kamienie, przy oblężeniach lać gorącą kaszę, a w walce wręcz walić na odlew stalowymi patelniami. Hej!

Reasumując: nie ma co stronić od bicia elfów, gdyż zawsze postępuje się słusznie, tzn. w odwecie. Powód znajdzie się zawsze. Zabijanie nie jest jednak najbardziej kształcącym rozwiązaniem, gdyż krasnoludom nie zależy na eksterminacji elfów (Bo kogo by było potem proć?), ale na ich zmianie i dostosowaniu do ogólnie panujących w świecie norm. W istocie, sprowadza się to do uznania przez smuklasów cywilizacyjnej wyższości ras karlich. Metod resocjalizacji wysokich jest wiele, lecz nigdy zbyt wiele, dlatego każda innowacja powinna być rozpowszechniana w celu sprawdzenia i poddania personalnej ocenie wszystkich bojowników o szeroko pojmowaną równość (w szeregi bojowników o równość zalicza się także krasnoludzkich górali, którzy „równają świat", odpowiednio skracając zbyt wysokich.) Do podjęcia ostrego topora należy być gotowym w każdej chwili, bo jak powiedział znany mędrzec Krhuca Fhux (po ludzku: Szczerbata Piącha) „Ni znone som dni ani godziny". Niech wolno mi będzie tedy, tak na zakończenie, wznieść okrzyk: Bracia niewielcy wszystkich krajów, łączcie się!

Do przyjaciół elfów: Powyższe słowa należy, mimo wszystko, traktować z przymrużeniem oka. Ja też czasami grywam wąskod...mi (choć tego unikam).

Ponieważ większość bieżącego numeru zajmują teksty dłuuugie i opaaasłe, na KC pozostało już niewiele miejsca... Dziś przedstawiam krótką charakterystykę dzielnego paladyna Arthusa Villensterna (lepiej go mieć po swojej stronie!) i lekkie, prześmiewcze (jako że kwiecień już blisko!) opowiadanko o przygodach pewnego barbarzyńcy, zażywającego wątpliwych uroków życia w mieście.

Rrrrrrrrrrrumcajs

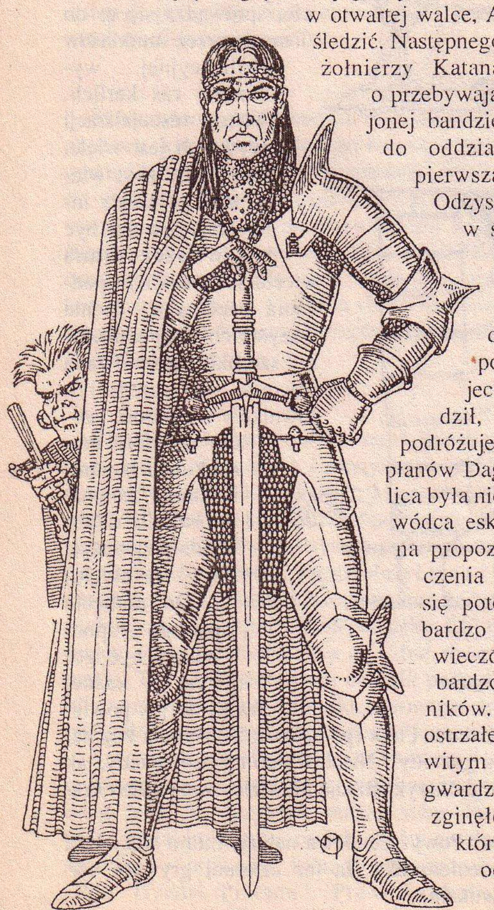
Ps. Wypatrujcie w księgarniach „Świata Almohadów"!. Już wkrótce powinien tam trafić...

Rafał Szymanowski — **Ilustracja: Magda Jędrzejczak**

TAN ARTHUS VILLENSTERN

PALADYN XI POZ., CZŁOWIEK

Arthus Villenstern przyszedł na świat w średniozamożnej rodzinie szlacheckiej na Orcusie Wielkim. Dzieciństwo i wiek młodzieńczy spędził w niewielkim majątku swoich rodziców położonym niedaleko Ranhar-garu. Po osiągnięciu pełnoletności udał się do Ostrogaru, by tam, zgodnie z wolą ojca, zostać paladynem. Po ukończeniu szkolenia i pomyślnym zdaniu wszystkich egzaminów wrócił do siedziby swego rodu. Okazało się jednak, że podczas jego nieobecności na dwór napadła banda zbójców, wymordowała jego mieszkańców i splądrowała, a następnie podpaliła dom. Wracającego Arthusa powitało jedynie kilku żebraków buszujących w zgliszczach. Młody paladyn długo nie mógł dojść do siebie po stracie rodziców. Przez jakiś czas mieszkał w Ranhar-garze, potem włóczył się bez celu po okolicznych lasach. Dopiero po roku miejsce rozpaczy zajęła chęć zemsty. Arthus znowu zaczął przemierzać okolicę wzdłuż i wszerz. Tym razem jednak nie gapił się bezmyślnie w ziemię, tylko za wszelką cenę chciał znaleźć morderców swojej rodziny. Wydawałoby się, że nie ma szans na ich odnalezienie, minął wszak ponad rok od tamtych wydarzeń. Arthus nie tracił jednak nadziei. Wreszcie zupełnie przypadkowo natknął się na bandę zbirów, z których jeden uzbrojony był w miecz półtoraręczny ozdobiony herbem Vilensternów. Arthus natychmiast rozpoznał go jako broń należącą niegdyś do jego ojca. Widząc, że nie ma szans w otwartej walce, Arthus postanowił ich śledzić. Następnego dnia spotkał oddział żołnierzy Katana i powiedział im o przebywającej w okolicy uzbrojonej bandzie. Przyłączywszy się do oddziału, Arthus stoczył pierwszą w życiu bitwę. Odzyskał miecz i wyruszył w świat, by walczyć ze złem.



Pewnego razu spotkał na swojej drodze powóz jadący pod silną eskortą. Podjechawszy bliżej stwierdził, że owym powozem podróżuje jeden z wysokich kapłanów Dagonina Białego. Okolica była niebezpieczna, więc dowódca eskorty chętnie przystał na propozycję Arthusa przyłączenia się do oddziału. Jak się potem okazało, była to bardzo trafna decyzja. Pod wieczór orszak zaatakowała bardzo liczna banda rozbójników. Atak, poprzedzony ostrzałem z łuków, był całkowitym zaskoczeniem dla gwardzistów. Wielu z nich zginęło od strzał, ale ci, którzy przeżyli, utworzyli ochronny pierścień wokół powozu. Napastnicy przewyższali ich jednak liczebnością i w końcu, z oddziału liczącego trzydziestu mężczyzn, pozostało dziesięciu oraz Arthus. Kiedy wydawało się, że wszystko przepadło, na polanę wjechał rycerz w czarnym płaszczu i lśniącej zbroi. Przedstawił się jako czarny rycerz Khortan Ragdensmorth i wyzwał Arthusa na pojedynek. Pojedynek wygrał Arthus. W nagrodę za uratowanie życia kapłan zabrał Arthusa do świątyni w Ostrogarze i tam wtajemniczył w arkana magii kapłańskiej. Arthus mógł teraz posługiwać się nią w takim samym stopniu, jak czynią to kapani.

W ciekawych okolicznościach Arthus zyskał sobie służącego. Pewnego dnia, jadąc przez odludne rejony Orcusa Wielkiego, rycerz zaatakowany został przez dwa trolle. Walkę doświadczonego już wtedy Arthusa obserwował młody goblin Tonlui. Widząc, jak rycerz po kolei rozprawia się z przeciwnikami, wysilił swój niewielki goblini intelekt i stwierdził, że dobrze by było zostać sługą tak potężnego rycerza. Kiedy Arthus uporał się z trollami, Tonlui wylazł z chaszczy i zapytał, czy ten nie zechciałby przyjąć go na służbę. Słysząc to, Arthus najpierw ryknął śmiechem, a następnie obłaskawił goblina, mówiąc, że pozwoli mu zostać ze sobą, ale jeżeli Toldi wykręci jakiś numer, to zostanie nadziany na kopię, upieczony na ognisku i rzucony psom na pożarcie. Od tamtej pory w całej Orchii nie ma wierniejszego sługi niż Tonlui.

Arthus Villenstern jest mężczyzną wysokiego wzrostu i mocnej budowy ciała. Jego twarz przecina głęboka blizna – pamiątka po walce z bazyliszkiem. Szpon bestii rozharatał mu czoło, lewe oko i policzek. Mimo to opaska z jego skóry podtrzymuje teraz długie czarne włosy Arthusa. W lewy oczodół rycerz ma wprawioną kulkę z zielonego szkła. Szmelcowaną na szaro zbroję okrywa ciemnozielony płaszcz z herbem Villensternów – srebrnym gryfem. Arthusa można spotkać wszędzie: w gospodzie pijącego piwo, modlącego się w świątyni lub galopującego w stronę zachodzącego słońca. Zawsze towarzyszy mu niewielka postać w szarym płaszczu – to jego sługa Toldi.

CHARAKTER: praworządny dobry

CECHY: ŻYW 190; SF 208; ZR 90; SZ 110; INT 142; MD 139; UM 128; CH 207; PR 148; WI 76; ZW 25;

ODPORNOŚCI: 1-196; 2-180; 3-187; 4-159; 5-170; 6-166; 7-166 (zbroja +30); 8-155 (+30); 9-174 (+30); 10-149

BROŃ 1: kopia ciężka; bgł: 125; TR:158; opóź.: 5; SKUT 150 kł OB +0; AT 1;

BROŃ 2: topór ciężki; bgł: 127; TR: 158; opóź.: 5; SKUT 160 tn; OB-14; AT 1;

BROŃ 3: miecz półtoraręczny; bgł: 164; TR: 195; opóź.: 7; SKUT 180 kł 300 tn; OB +22; AT 2;

ZBROJA: płytowa odlewana; ogr.: 1/3, 1/3; OB bl/dal: 138/105 WYP 205/250/210

PRZEDMIOTY MAGICZNE: amulet z 90PM, pierścień z 50PM, Pierścień Widzenia w Ciemności, księga czarów kapłańskich – kręgi I-V.

CZARY: Przełamanie słabości, Atak bólu, Niewidzialność dla umarłych, Porażenie, Natchnienie życia.

Krzysztof Sakowski

SZCZURZY PAZUR

1

Nawet po długim pobycie w mieście nie mogę odzwyczaić się od starych nawyków, których nabrałem w czasie szkolenia w puszczy. Jednym z bardziej uciążliwych jest budzenie się zaraz po wschodzie słońca. O ile w lesie ma to jakiś sens, o tyle w mieście, jeśli ma się do dyspozycji wygodne łóżko i trochę wolnego czasu – żadnego. Ale skoro już się obudziłem, to wstanę. Ta głupia dziewucha służebna zostawiła miednicę i dzban z wodą. Chyba coś jej się pokićkało – przecież myłem się już w tym miesiącu. Czy ona nigdy nie słyszała, że takie częste polewanie się wodą jest wyjątkowo niezdrowe? Trzeba jej jednak przyznać, że pomimo niezbyt rozwiniętego intelektu ma kilka zalet. Po pierwsze nie protestuje (za mocno), gdy wkłada się jej ręce pod kieckę. Po drugie – obfity zadek. Czegóż więcej żądać od kobiety?

Zaczynam porządkować swoją garderobę. Zauważyłem, że ludzie w mieście strasznie dużo uwagi poświęcają ubiorowi. Są tacy eleganccy i w ogóle. Jak oni to robią, że te ich kubraczki nie gniotą się w czasie snu? Nieważne. Wyłapuję kilka wszy z mojej bujnej czupryny i ruszam na dół. Poddam się kolejnemu mieszczańskiemu rytuałowi – spożywaniu śniadania. Z początku trudno było mi przyzwyczaić się do tego, że posiłek tak po prostu się je, a nie łapie. Ale teraz jest już dobrze.

Gdy wchodzę do jadalni, moja kurtka przyozdobiona niewyprawionymi skórkami szczurów jak zwykle wywołuje właściwe wrażenie – ktoś zwymiotował. Skórki to nie tylko ozdoba. Spełniają także rolę perfum. Wszyscy zgodnie twierdzą, że „oryginalnie pachnę" (cokolwiek to znaczy). Podchodzi karczmarz, aby mnie obsłużyć. Opuchlizna z jego podbitego oka zaczyna powoli ustępować – początkowo nie podobała mu się moja kurtka, ale szybko doszliśmy do porozumienia. Wymieniamy kilka uwag na temat pogody. Podobno to jest ostatnio w dobrym tonie – nie mogę przecież zachowywać się jak dzikus z puszczy. Zwłaszcza że zamierzam zamieszkać tu na stałe.

Kolejny miejscowy zwyczaj –obok miski gospodarz zostawia kawałek ładnie rzeźbionego drewna. Zupełnie nie wiem, po co. Kiedyś, gdy ktoś zobaczył, jak wypijam zupę, wskazał na to i powiedział: łyżka. Fajnie. Wiem już, jak to się nazywa. Tylko do czego może służyć? Zjadłem śniadanie szybko, bo nie lubię guzdrać się przy jedzeniu. Faktem jest, że szybkość osiągam kosztem dokładności. Zdarza się, że czasem coś wypadnie mi z gęby, ale trudno – to wszystko przez te prześwity między zębami. Na zakończenie dałem, jak zwykle, popis elegancji, wycierając usta owłosionym wierzchem dłoni. To bardzo brzydko wygląda, gdy resztki posiłku zwisają ci z wąsów i brody. Nie można na to pozwalać. Po solidnym śniadanku mogę spokojnie zająć się zdobywaniem środków utrzymania. Wbrew pozorom nie jest to takie łatwe. Zbieram w pokoju swój ekwipunek i ruszam do wyjścia. Karczmarz pyta się z ledwie wyczuwalną nadzieją w głosie:

– Wychodzisz?

Kiwam głową. Jak to miło, że każdy się o mnie troszczy.

Dzień jest ciepły i słoneczny.

* * *

2

Zawsze marzyłem o tym, żeby zostać awanturnikiem, a dokładniej mówiąc – barbarzyńcą. Wolność, wesoła kompania i dużo piwa. Ech... marzenia.... Chciałem zobaczyć wielki świat. Całe życie nie wyściubiłem nosa poza moją wioskę, więc nic dziwnego, że pragnąłem zażyć trochę świeżego. W końcu, któregoś dnia, wkrótce po tym, jak skończyłem coś koło czterdziestu lat, udało mi się wyrwać spod skrzydeł troskliwej mamusi (biegłem, ile tylko sił w nogach, ale i tak omal mnie nie dopadła). Z początku było mi ciężko. Właśnie wtedy nauczyłem się łapać pchły i wszy w celach konsumpcyjnych. Wreszcie na coś się przydały. W końcu tyle ich człowiek ma... Ale wracając do tematu, po pewnym czasie udało mi się znaleźć odpowiedniego nauczyciela. Poznał się na mnie od razu. Właściwie ocenił moje umiejętności i stwierdził, że idealnie nadaję się do profesji barbarzyńcy. To był moment przełomowy w moim życiu.

Ów nauczyciel miał na imię Kane i był człowiekiem wszechstronnie wykształconym. To wyjątkowe szczęście, że udało mi się na niego trafić. Zdobył w swoim życiu wiele profesji i zawodów :był barbarzyńcą, wojownikiem, czarnoksiężnikiem, kapłanem, astrologiem, zabójcą, czarnym rycerzem i doktorem filozofii. Szkolił mnie przez trzy lata. To był wspaniały okres mego życia. Nauczyłem się bić, znosić ból, bić, ładnie wysławiać, bić, czytać, bić, pisać, bić i poznałem topografię Orchii. Przestałem być jakimś wiejskim ciołkiem, stałem się człowiekiem wykształconym i światowcem!

Niczego mi nie brakowało. W razie potrzeby, gdy zaczynał doskwierać niedostatek, zachodziliśmy (to takie delikatne określenie) do pierwszej lepszej wiejskiej chałupy, a tam zawsze znajdowaliśmy jadło, dziewkę, a czasem nawet niezły napitek. Szkoda, że wszystko, co dobre, szybko się kończy. Któregoś dnia doszło między nami do sprzeczki o jakiś świeżo zdobyty magiczny miecz (później okazało się, że to lipa, miecz tylko promieniował magią, a nie dawał żadnych profitów). Jak to często w takich wypadkach bywa, uczeń przerósł mistrza. Pokonałem Kane`a, wykorzystując wszystkie zdobyte w czasie szkolenia umiejętności i moją barbarzyńską furię (to znaczy zabiłem go ciosem w plecy podczas snu). Nie męczył się długo, bo już pierwszym uderzeniem rozchlastałem mu wątrobę. Później było mi trochę przykro z tego powodu, ale cóż... Od tamtej pory byłem naprawdę wolny i niczym nie związany. Postanowiłem, że teraz zwiedzę kawałek świata (albo i dwa). Dosyć miałem już smrodliwych wioch. Chciałem poznać wreszcie owe słynne wspaniałości wielkich miast. Tak oto trafiłem do Ostrogaru – stolicy imperium.

Z początku nie było mi łatwo przystosować się do nowych warunków. Okazało się, że w Ostrogarze barbarzyńców jest jak psów, a co za tym idzie – ostra konkurencja i duże bezrobocie. Ja, jako człowiek nowy, nie mający żadnych układów, nie miałem żadnych szans na zaczepienie się gdziekolwiek. Stolica imperium Katana jest dosyć dziwnym miastem. Słynie nie tyle ze swego rzemiosła czy handlu, co z awanturników. Są ich tam nieprzeliczone rzesze, a reprezentują najróżniejsze rasy i profesje. Nic dziwnego, że najbogatszymi istotami w mieście są posiadacze promów, które całą tę hołotę wożą przez jezioro Dan-Ungar, oraz właściciele karczm, gdzie owe tłumy się żywią. Ale wracając do tematu – nie mogłem znaleźć pracy. Napad lub rabunek nie wchodziły w rachubę – w mieście było tylu wojowników, a ich usługi tak tanie, że każdy, nawet średnio zamożny mieszczuch, mógł pozwolić sobie na kilku ochroniarzy: nasłuchali się w dzieciństwie bajd i przygód się zachciało. Byłem tak zdesperowany, że myślałem o powrocie do mamusi. Aż tu któregoś dnia...

* * *

KRZYSZTAŁY CZASU

3.

Spożywałem sobie spokojnie, jak codzień, obiadek (karczmarz po niewielkiej perswazji, na skutek której stracił dwa zęby, odroczył mi spłatę kredytu), gdy nagle ze spiżarki wyskakuje karczmarzowa, wrzeszcząc wniebogłosy:

– Potwór! Potwór!

Trzeba przyznać, że głos ma donośny. Jeden z gości tak się przestraszył, że zadławił się kością, biedaczek... Bolesna i powolna śmierć. Postanowiłem nie tracić ani chwili i błyskawicznie zbiegłem na dół. Grzmotnąłem przy tym głową o niski strop (zdaje się, że ukruszyłem kawałek), ale kto by się przejmował takim drobiazgiem (oprócz właściciela karczmy). Rozdeptałem „bestię" przy samym wejściu, gdy próbowała uciec. Faktycznie, jak na szczura była całkiem duża, coś około dwóch stóp, ale nazwanie tego potworem było dużą przesadą.

Dzięki temu wydarzeniu zdobyłem nową profesję. Zostałem łowcą miejsko – podbrukowym, ze specjalizacją w dziedzinie szczurów wędrownych (dużych). Jednym słowem, byłem szczurołapem. Na mojej kurtce pojawiły się skórki, a ja zaopatrzyłem się w odpowiedni ekwipunek (ach, te nieoprocentowane kredyty!). Miałem teraz wszystko, co niezbędne do pracy – od porcelanowej cukiernicy poczynając, a na wałowej kuszy kończąc. Moje nowe zajęcie nie cieszyło się wprawdzie takim szacunkiem, jak poprzednie, ale za to miałem w miarę stałą posadę. To już coś. Zacząłem nawet płacić od czasu do czasu rachunki karczmarzowi. Po pewnym czasie znacznie rozszerzyłem działalność mojej jednoosobowej firmy (trzeba być elastycznym), a jej oferta stała się bardziej zróżnicowana. Mogłem zabić karpia na świąteczny stół, gdy ktoś miał za słabe nerwy, ewentualnie utopić w jeziorze Dan-Ungar zawadzającą wszystkim teściową. Wkrótce stałem się sławny w całym mieście pod pseudonimem artystycznym „Szczurzy Pazur". Fajnie być sławnym!

* * *

4.

Pewnego razu dostałem duże zlecenie. Prowadziłem akurat kampanię reklamową na Placu Targowym („Szczury likwiduję! Szczury!"), kiedy podszedł do mnie taki śmiesznie ubrany facet (czarny płaszcz z kapturem w środku lata tonaprawdę zabawne wdzianko!). Przyzwyczaiłem się przy moim nauczycielu do używania wykwintnego języka, ale ledwo mogłem zrozumieć, co ów dziwak do mnie mówi. Tylu pięknych słów nie słyszałem w ciągu całego mego życia. Zdaje się, że było tam coś w rodzaju „szlachetny pan". Taki zaszczyt mnie kopnął, że przez chwilę nie byłem w stanie rzec ani słowa, tylko stałem z rozdziawioną gębą. Dopiero po dłuższej chwili doszedłem do siebie. Z tego bełkotu wyłowiłem kilka istotnych informacji. Cudak był kapłanem Seta i chciał, bym przeprowadził odszczurzanie w jego świątyni. Płacił w złocie i z góry. Oczywiście, przyjąłem ofertę natychmiast. Nie muszę chyba dodawać, że suma była horrendalna – dwadzieścia sztuk złota! Od razu udaliśmy się na miejsce, gdzie miałem wykonać zleconą mi pracę. Kapłan zaprowadził mnie do piwnic świątynnych. Tam zleceniodawca zostawił moją skromną osobę i zamknął drzwi. Natychmiast zabrałem się do roboty – taka ilość kruszcu dawała mi odpowiednią motywację. Ten dziwak okazał się być kompletnym idiotą. W piwnicach świątyni Seta żaden szczur nie miał szansy przeżyć. Buszowała po nich olbrzymia piętnastometrowa kobra. Żeby było śmieszniej, jadowita jak cholera. To bydle byłoby w stanie połknąć młodą jałówkę. Biedne szczury. Jeżeli jakieś tu były, to skończyły jako zakąska, ginąc okrutną śmiercią w paszczy tego straszliwego gada, miast umrzeć naturalnie od trutki. Oczywiście, zabiłem bestię – żaden problem! Potem wyłamałem drzwi i poszedłem pokazać kapłanowi łeb gada – trofeum i dowód wykonanej pracy. Biedny cudak. Tak się ucieszył, że dostał zawału serca. Szkoda. Taki klient nie zdarza się co dzień. Wnet ruszyłem zdobywać dalsze zlecenia – trzeba dbać o rozwój firmy...

* * *

5.

Z każdym dniem uczyłem się czegoś nowego. Zdobywałem doświadczenie i sławę. Nauczyłem się na przykład, że nie należy strzelać do szczurów z kuszy wałowej, bo raz rozwaliłem w ten sposób fundamenty jakiegoś domu i cały budynek się zawalił. Właściciel był niepocieszony. Prawdę mówiąc, wcale mu się nie dziwię.

Trzeba pamiętać o tym, by być elastycznym i umieć dostosowywać się do zmiennych warunków rynkowych. Dzięki temu można przyjmować nawet najbardziej nietypowe zlecenia. Zabicie zbyt rozgadanego psa sąsiada, upierdliwego ciecia czy bogatego teścia to żaden problem – nasz klient, nasz pan. Czasami jednak niektóre życzenia zaskakują nawet tak doświadczonego awanturnika jak ja...

Kiedyś, gdy byłem w Złotym Rogu, otrzymałem od pewnej arystokratki dosyć nietypową propozycję. Miałem mianowicie spędzić noc w jej łóżku. Nie byłoby w tym nic dziwnego ani zaskakującego, gdyby nie fakt, że miałem cały czas być ubrany w skórzaną, nabijaną ćwiekami zbroję i intensywnie okładać arystokratkę bykowcem. Cóż, klient płaci i wymaga... Po chwili spodobała mi się ta robota. Chyba aż za bardzo, bo się biedaczce zmarło. Trudno. Dobrze, że przynajmniej płaciła z góry.

Oczywiście, życie nie składa się z samej pracy. Miasto obfituje w rozrywki, z których nie zamierzałem rezygnować. Z rozrzewnieniem będę wspominał zasadzki, które organizowałem z przyjaciółmi (taka banda dowcipnych półorków) nocami, w Chłopskim Kroczu, na nierozważne oddziały gwardii i burdy w karczmach. Piwo i gorzałka lały się strumieniami.

Raz nawet dostałem się do aresztu. Gwardziści obiecali, że mnie zwolnią, jeżeli przeprowadzę im odszczurzanie posterunku. Oczywiście, przyjąłem tę ofertę nie do odrzucenia. Sierżant – dowódca oddziału – był podwójnie zadowolony, ponieważ na skutek deratyzacji wyginęli wszyscy aresztanci. To akurat nie moja wina. Ciemno było.

Poza tym incydentem nie miałem żadnych bliższych kontaktów z władzą.

* * *

6.

Żal mi opuszczać to miasto. No, ale cóż. Jak mam zobaczyć świat, siedząc w jednym miejscu? Najwyższy czas ruszyć dalej. Zresztą, robi się tutaj nieprzyjemna atmosfera. Cech Zabójców stwierdził, że stwarzam dla nich za dużą konkurencję i wydał na mnie wyrok śmierci. Banda zazdrosnych baranów! Opowiedziałem o całej sprawie karczmarzowi, u którego się zatrzymałem. Szybko zgodził się ze mną, że powinienem opuścić miasto. Gdy stwierdziłem, że jeszcze tu wrócę, by się zemścić, zbladł jak ściana.

– Czy aby na pewno musisz wracać? – zapytał.

Byłem wzruszony, że tak martwi się o moje bezpieczeństwo...

* * *

7.

Cholera! Dopiero na drugim brzegu jeziora Dan-Ungar zorientowałem się, że zapomniałem uregulować moje rachunki w karczmie. Ale nie będę już wracał.

KONIEC

Krzysztof Sakowski

Warszawa – Mińsk Mazowiecki

grudzień 1997.

Proszę Państwa! Kolejna, świeżutka, przewspaniała przygoda debiutanta! Donat sięgnął po tyle wspaniałości tym jednym scenariuszem, że strach aż zacząć wyliczać! Problem aktualny, ciekawa intryga, metafizyka, granica jawy i snu, historia... To scenariusz z serii moich ulubionych: dobrze poprowadzony, zostawi w głowach graczy wiele skotłowanych myśli i sądów na PEWNE tematy. Dla mnie ucztą będzie poprowadzenie tego scenariusza. Mam nadzieję, że dla Was także. I, jeju, ślijcie więcej takich rzeczy! Jeśli się jeszcze jakieś talenty ukrywają, to w tej chwili mi siadać do pisania! Czekam...

Miłosz

Donat Szyller

KRZYŻ OŚWIĘCIMSKI

Ilustracje: Piotr Wyskok

Scenariusz przeznaczony dla 3-5 graczy.

Tekst ten nie jest pełną przygodą, opisującą krok po kroku wszystkie wydarzenia. Opisałem w nim pewną historię, najważniejsze zajścia i sceny. Nie podaję w nim żadnych współczynników czy innych danych liczbowych – jeśli ich potrzebujesz, musisz wymyślić je samodzielnie. Nie skupiaj się jednak na zbędnych rzutach i tabelach. Po prostu snuj opowieść, która powinna pozwolić Tobie i Twoim Graczom przemyśleć pewne ważkie problemy.

Cała opowieść dzieje się w Polsce, we wrześniu 1998 roku.

WSTĘP

Przez lata wojny, ziemia oświęcimska wchłonęła wiele krwi, bólu i rozpaczy. Miejsce to stało się grobem tysięcy osób. Bici, poniżani, mordowani – oni wszyscy są tam do dzisiaj. Ich strach, ich cierpienie, wszystkie ich emocje przez lata kumulowały się w tym miejscu. Żywi, przychodząc tu, schylali przed nimi czoło, współczuli im, modlili się za nich do swojego Boga. Otaczali to miejsce należnym mu szacunkiem.

A teraz, po wielu latach, żywi przybyli tu liczniej niż dotychczas. Jednak nie przyszli, by oddać hołd ofiarom Oświęcimia. Nie przybyli tu, by pochylić się przed ich cierpieniem...

Ci głęboko wierzący obywatele przybyli, by zamanifestować swą wolę. Na żwirowisku wyrosły krzyże, święte symbole Boga. Ludzie przelali na nie swą Wiarę, wiarę chrześcijańską, opierającą się na Miłości i Współczuciu.

Jednak oprócz wiary, ludzie przynieśli ze sobą coś jeszcze. Przynieśli w sercach Pogardę i Nienawiść. Pogardę wobec rasy, której prochy stanowią cześć tej ziemi. Wkopali w nią setki krzyży, a razem z nimi swoje emocje.

Ludzi przybywało, przybywało krzyży, przybywało też negatywnych i pozytywnych uczuć...

ISTOTA

Pewnej nocy, gdy Gwiazdy z właściwą sobie konsekwencją ułożyły się w określoną konstelację, na oświęcimskie żwirowisko, wraz ze światłem księżyca, spłynęła Moc.

I wtedy z ziemi, która widziała tak wiele, podniosła się Istota.

Istota będąca kumulacją Nienawiści i Miłości, Pogardy i Przebaczenia, Wiary i Bólu, Strachu i Pokory, Litości i Gniewu....

Istota stworzona ze sprzecznych ze sobą emocji i uczuć...

Istota będąca nimi wszystkimi i każdym z osobna.

Zaczęła działać, jako cel przyjmując to, aby ludzie zostawili w spokoju miejsce kaźni, pozwalając ofiarom spoczywać w spokoju.

Istota posiada olbrzymią moc. Może przyjąć dowolny kształt i formę – robi to perfekcyjnie, z dokładnością do najmniejszego szczegółu. Posiada też zdolność wpływania na otoczenie, przelewa na otaczających ją ludzi swoje emocje. Potrafi także wywołać określone wizje – zarówno we śnie, jak i na jawie. Nie można jej zranić ani zabić, jedynym sposobem na pozbycie się Istoty jest usunięcie ze żwirowiska tak krzyży, jaki i ludzi, którzy w swej ślepocie zakłócają spokój umęczonych dusz.

Wtedy Istota odejdzie.

Jako ucieleśnienie sprzeczności, Istota działa w nieprzewidywalny sposób. Potrafi być miłosierna i kochająca, by za chwile zmienić się w sadystyczną, okrutną bestię.

Póki była miłością – nikt jej nie dostrzegał, lecz nagle zaczęła zabijać...

O godzinie 1.05, 7 września 1998 roku, przy oświęcimskim murze stróż nocny znajduje ciało okrutnie okaleczonego, skatowanego na śmierć skinheada. W ręku ofiary wciąż tkwi puszka spray'u, a na ścianie widnieje niedokończony napis „ŻYDZI WON".

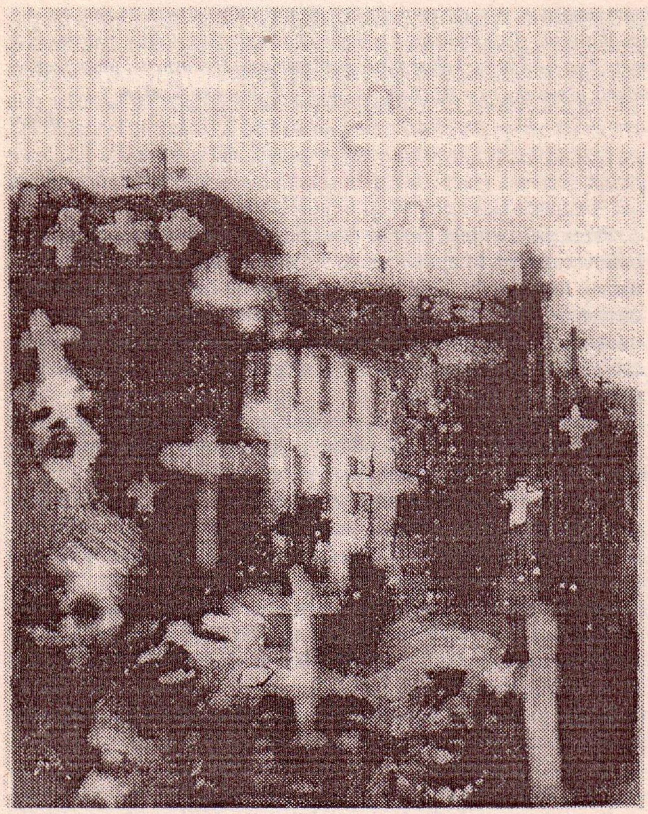
POJAWIAJĄ SIĘ BADACZE

Poniżej znajdziesz cztery postacie, które Twoi Gracze mogą wykorzystać. Celowo nie nadaję im żadnych cech osobowych. Gracze z pewnością będą woleli sami ubrać je w mięso.

Podaję tu również możliwości wprowadzenia postaci do gry.

POSTAĆ PIERWSZA: OFICER UOP

Wysoko postawiony pracownik Urzędu Ochrony Państwa. Na koncie ma kilka zasług, przez lata służby zdobył też zaufanie przełożonych.



Około godziny drugiej w nocy Bohatera wyrwie z ciepłego łóżka ostry dzwonek telefonu. Lakoniczny głos w słuchawce oznajmi, że Szef oczekuje go za pół godziny w swoim biurze. Ma spakować niezbędne rzeczy, ponieważ udaje się w podróż.

Szef przedstawi Bohaterowi sprawę.

- na oświęcimskim żwirowisku popełniono morderstwo
- ofiarą jest młody chłopak, prawdopodobnie skinhead
- przed śmiercią zdążył napisać na ścianie antyżydowskie hasło
- ciało jest okrutnie zmasakrowane
- miejscowa policja nic nie ruszała, czekając na rozkazy
- Bohater dostaje tę sprawę, wyrusza natychmiast
- otrzymuje też wszelkie potrzebne pełnomocnictwa i fundusze na zakwaterowanie
- całe śledztwo ma być tajne, nikt niepowołany nie może dowiedzieć się o morderstwie
- gdyby wieść o zbrodni się rozniosła, mogłoby to doprowadzić do jeszcze większego zaostrzenia stosunków polsko-żydowskich, a sprawa krzyży zdobyłaby następnych zwolenników
- i jeszcze raz ze szczególnym podkreśleniem: śledztwo ma być szybkie i ciche

Droga do Oświęcimia zajmie ok. dwie i pół godziny. Mniej więcej o godzinie piątej rano Bohater powinien być na miejscu.

POSTAĆ DRUGA: POLICJANT

Policjant. Porucznik komendy policji w Oświęcimiu. Kilkanaście lat stażu, dobre wyniki w pracy.

Około godziny 4.30 śpiącego Bohatera obudzi telefon. Niewyspanym głosem jego bezpośredni przełożony poinformuje, że czeka na terenie Muzeum Oświęcimskiego. Bohater ma się stawić natychmiast.

Gdy Bohater dojedzie już na miejsce, kapitan udzieli mu następujących informacji:

- popełniono morderstwo
- ofiarą jest młody chłopak, prawdopodobnie skinhead
- przed śmiercią zdążył napisać na ścianie „ŻYDZI WON"
- ciało jest okrutnie zmasakrowane
- mają rozkazy z „góry", aby nic nie ruszać i czekać na przyjazd oficera z Warszawy
- oficer powinien być tutaj za pół godziny
- Bohater jest przydzielony do sprawy jako pomoc dla w.w.
- może obejrzeć miejsce zbrodni, jednak na razie nie wolno mu niczego dotykać.

Pozostali Badacze o całej sprawie dowiedzą się nieco później – po południu lub wieczorem tego dnia.

POSTAĆ TRZECIA: REPORTER Z DUŻEJ STACJI TV

Reporter programu typu „Latająca Kamera". Jeździ na miejsca, w których dzieje się coś ciekawego, by przeprowadzić stamtąd gorącą, sensacyjną relację.

(W tym miejscu, Strażniku, musisz troszkę oszukać. Nawet jeśli policjanci utajnili sprawę tak, że żadna wiadomość nie ma prawa się prześlizgnąć, i tak znajdzie się ktoś, kto wykona anonimowy telefon do stacji telewizyjnej)

Około godziny piętnastej, do redakcji programu „Latająca Kamera" zadzwoni anonimowy mężczyzna. Poda szybko garść faktów (jakich – twój wybór, Strażniku) dotyczących morderstwa w Oświęcimiu, po czym się rozłączy. Szefostwo dochodzi do wniosku, że jeśli to prawda, to jest to świetny materiał na reportaż, więc szybko wysyła tam swojego człowieka. Reporter ma zebrać jak najwięcej soczystych informacji, przeprowadzić kilka wywiadów, słowem – zrealizować kolejny skandalizujący reportaż.

POSTAĆ CZWARTA: KSIĄDZ.

Jest zwykłym duszpasterzem. Posiada jednak zaufanie Kurii.

Kościół Katolicki niechętnie patrzy na sytuację w Oświęcimiu. Wielokrotnie apelował już do Obrońców Krzyża Polskiego o zaprzestanie manifestacji. Nie na rękę Kościołowi jest ten skandal. Dlatego też, gdy z nieformalnych źródeł Kuria dowiedziała się o morderstwie i jego prawdopodobnych następstwach, postanowiła wysłać tam swojego człowieka. Kuria lubi mieć informacje z pierwszej ręki.

Znamy już Bohaterów, mogę więc przejść do...

MIEJSCA ZBRODNI

Na wewnętrznej stronie murów Muzeum widnieje dość duży napis „ŻYDZI WON", namazany niebieską farbą w spray'u. Ciało ofiary leży na brzuchu, niecałe pół metra od podnóża muru. Chłopak jest okropnie zmasakrowany. Już na pierwszy rzut oka dostrzec można krwawe strupy pokrywające jego łysą czaszkę. Ma również liczne ślady krwi na całym ubraniu. W jego ręku wciąż znajduje się puszka z farbą.

Bliższe oględziny ujawnią liczne ślady przypiekania papierosami na całym ciele ofiary. Małżowiny uszne są sczerniałe, a z uszu wypływa strużka ciemnej krwi. Paznokcie ofiary są powyrywane razem z kawałkami ciała. Całe ciało pokryte jest sińcami i krwiakami.

Przeprowadzenie śledztwa tak, jak i całej przygody, pozostawiam Tobie, Strażniku – poniżej podam tylko najważniejsze, moim zdaniem, fakty.

- Stróż nocny znalazł ciało dokładnie o 1.05. Wykonywał wtedy swój cogodzinny obchód.
- Natychmiast zawiadomił policję. Policjanci nie ruszali niczego, czekając na rozkazy.
- Ofiara musiała przejść przez mur – na drucie kolczastym jest zaczepiony fragment jej ubrania

Z dokumentów ofiary można dowiedzieć się, że chłopak nazywał się Jarek Pruszyński, na stałe mieszkał w Oświęcimiu, miał 16 lat i był uczniem szkoły zawodowej.

Sekcja zwłok wykaże, że:

- Ofiara zmarła między godziną 0.40 a 1.30.
- Przyczyną zgonu był wylew krwi do mózgu, spowodowany ciosem tępym narzędziem w głowę.
- Na ciele denata znaleziono 59 sińców i krwiaków powstałych w wyniku uderzeń tępym przedmiotem, jak również 115 obrażeń powstałych na skutek przypalania ciała papierosem.
- Ofiara ma złamanych sześć kości, w tym jedno to złamanie otwarte.
- 18 paznokci ofiary zostało wyrwanych.
- Obrażenia uszu denata powstały wskutek stosowania elektrowstrząsów.
- Liczne obrażenia organów wewnętrznych.
- Ofiarę katowano przez około 4-5 godzin.

Grafolog może wykazać, że napis na ścianie wyszedł spod ręki denata.

Świadkowie widzieli denata żywego jeszcze o godzinie dwunastej w nocy (ten fakt jest szczególnie niepokojący, jako że, jak wyżej nadmieniłem, sekcja wykazała że chłopak był męczony przez co najmniej cztery godziny przed śmiercią!!).

Drogi Strażniku, pewnie chcesz wiedzieć, jak wyglądało to naprawdę?

Chłopak miał wyjątkowego pecha. Założył się z kolegami, że w nocy namaluje jakieś hasło na murze muzeum. Przeszedł przez ogrodzenie, namazał napis i w tym momencie dopadła go Istota. Istota będąca w tym momencie Bestią.

Ten młody, głupi rasista na własnej skórze odczuł okrucieństwo SS-manów. Istota użyła metod najczęściej stosowanych przez tych oprawców. W naszym czasie wszystko działo się nie dłużej niż sekundę, lecz w odczuciu chłopaka, cierpiał bardzo, bardzo długo. Był bity, przypalany, lżony przez wiele godzin. Gdy umarł, Istota zostawiła jego ciało i.... właśnie, co zrobiła? Nic. Nadal czai się gdzieś w pobliżu. Patrzy i obserwuje.

Prawdopodobnie pierwszego dnia Gracze będą zbierać informacje dotyczące morderstwa. Odwiedzą też z pewnością wiele miejsc. Poniżej przedstawiam kilka sytuacji lub gotowych wręcz scen, które staną się udziałem Badaczy. Wizje spotykające Bohaterów będą zsyłane przez Istotę. Pragnie ona ukazać im cierpienie ludzi zamkniętych w obozie oraz dać im do zrozumienia, że miejsce to nie może być terenem politycznych i religijnych przepychanek. Istota chce, by Badacze zrozumieli to i sprawili, by ludzie zostawili w spokoju spoczywające tu ofiary.

PRYSZNIC

Z pewnością któryś z Bohaterów zapragnie odświeżyć się po podróży. Gdy uda się do łazienki, zaskoczy go huk zatrzaskujących się drzwi. Odwracając się, ujrzy ciężkie metalowe odrzwia z napisem „BADEN" zamykające się za nim. Zostanie otoczony przez kamienne, chłodne ściany. Dookoła niego wyrosną postacie. Setki nagich, wychudzonych i łysych ludzi, dzierżących w dłoniach szare ręczniki i kawałki mydła. Pod sufitem dojrzy instalację starych, skorodowanych prysznicy. Ludzie dookoła, spokojnie stojąc, wpatrują się w wyloty kranów. Czekają na płynącą wodę. Nagle do uszu zebranych dotrze cichy syk. Z pryszniców zacznie wydobywać się ciężki, gryzący gaz. Ludzie wpadną w panikę. Dusząca śmierć wdziera się siłą do płuc uwięzionych ludzi. Na posadzkę zaczną walić się umierające w męczarniach osoby. Do smrodu Cyklonu B dochodzi fetor fekaliów wydalanych przed śmiercią przez ofiary. Ludzie w konwulsjach tarzają się po ziemi, rozdrapując paznokciami swe ciała. Bohater kona razem z nimi, leżąc na ciemnych, drewnianych deskach pokrywających całą podłogę, tarza się w bólu, krwi i fekaliach. Opary trującego gazu wypełniają całe pomieszczenie. Przy żelaznych drzwiach zamykających drogę do wolności leży gromada ciał. Ci, którzy jeszcze żyją, krwawiącymi palcami próbują przedrzeć się przez twardy metal. Bohater umiera wśród krzyku konających i oparów zabójczego gazu. W chwili śmierci ponad wykrzywionymi w męczarniach ciałami, dostrzega małe oszklone okienko, a za nim rozciągnięte w okrutnym grymasie twarze oficerów SS.

Po około pół godzinie bohater budzi się, leżąc na zimnej posadzce łazienki. W ustach ma kwaśny posmak, a ciało całe obolałe.

MUZEUM

Któryś z Badaczy powinien odwiedzić Muzeum. Pozwól mu zwiedzić je i obejrzeć pamiątki po pomordowanych – ich zdjęcia, dokumenty, scyzoryki, figury szachowe ulepione z chleba. Niech zobaczy też stosy spodni, butów, marynarek ściągniętych z ofiar. Niech poczuje unoszący się w powietrzu zapach śmierci. Niech zobaczy komory gazowe i krematoria, obejrzy baraki i wieżyczki strzelnicze. Tu obejdzie się bez ingerencji Istoty. Jeśli byłeś w takim miejscu, z pewnością wiesz, o co mi chodzi. W każdym przedmiocie można wyczuć obecność ofiar. Ich cierpienie po prostu wisi tam w powietrzu.

STARY ŻYD

Któryś z Bohaterów, przechadzając się po okolicy, spotka siedzącego na kamieniu starego człowieka. Starzec jest ortodoksyjnym Żydem – ubrany jest w chałat, na głowie ma jarmułkę, posiada też pokaźną brodę i pejsy. W rzeczywistości staruszek jest Istotą, w tej chwili niegroźną. Zagadnięty przez badacza starzec opowie mu pewną historię. Będzie to historia młodego chłopca, który podczas wojny wraz z matką trafił do obozu w Oświęcimiu. Opowie o obozie widzianym oczami dziecka, które nie mogło zrozumieć zła dziejącego się dookoła. Opowie o powolnej śmierci jego matki w rękach oprawców. Śmierci, na którą dziecko musiało patrzeć.

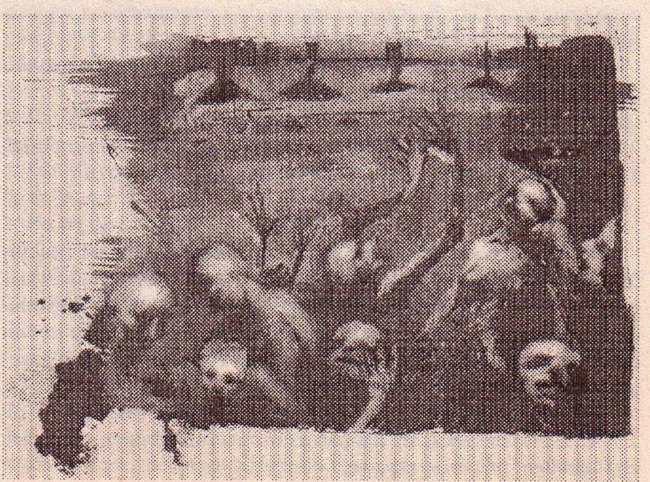
W oczach starca pojawią się łzy. Przyzna, że on jest tym chłopcem. Ocalałym, który po latach przychodzi, by pomodlić się za duszę matki i innych poległych w tym miejscu ludzi. Powie też, o tym, jak źle potraktowali go Polacy koczujący przy żwirowisku, gdy prosił ich, by zaprzestali swej działalności. Starzec odejdzie, mrucząc pod nosem o zmarłych, których spokój został zakłócony.

SS-MAN

Jeden z Badaczy, mijając jakieś wpółotwarte drzwi, usłyszy z wewnątrz odgłosy bicia i jęki człowieka. Gdy zajrzy do środka, zobaczy przywiązanego do krzesła młodego mężczyznę, katowanego przez ubranego w czarny mundur SS-mana. Jeniec jest pokrwawiony, jego ciało pokrywają strupy i sińce. Oprawca okłada swą ofiarę metalowym prętem obciągniętym gumą. Widać, że bicie sprawia Niemcowi ogromną przyjemność. SS-man, ujrzawszy Bohatera, odwróci się w jego stronę, po czym powie po niemiecku: „Nie przejmuj się nim. To tylko brudny Żyd. Śmieć, rozumiesz? Jasne, że rozumiesz. Przecież twój naród także ich nienawidzi." Zamachnie się i uderzy jeńca w skroń. Ten, wraz z krzesłem, przewróci się na podłogę. Po chwili obaj znikną – w pokoju zostanie tylko przewrócone krzesło i kilka kropel krwi.

NOC

W nocy Badacze będą śnić o kaźni Żydów. Ujrzą ich ciała płonące w wielkich piecach. Zobaczą ich zabijanych za nie dopięty guzik lub niewłaściwie posłane łóżko. Ujrzą ich gazowanych



w łaźniach i hermetycznych samochodach. Zobaczą ich ciała zakopywane setkami w lesie. Ujrzą ludzi wyrywających trupom złote zęby, zdzierających im z palców obrączki i łańcuszki. Zobaczą wszystko to, co spotykało niewinne ofiary Holocaustu.

DZIEWCZYNA

Drugiego dnia na parking samochodowy wejdzie młoda ciemnowłosa dziewczyna, niosąca kanister. Przejdzie na środek betonowego placu, usiądzie na ziemi, obleje się benzyną i podpali. Będzie płonąć w milczeniu, bez ruchu. Tylko jej twarz może zdradzić, jak bardzo cierpi. Gdy ktoś będzie chciał ją ratować, odkryje, że płomienie wcale go nie parzą – przeciwnie, od płonącej dziewczyny bije przeraźliwe zimno. Umierając, dziewczyna spojrzy ratownikowi w oczy i otwierając zwęglone usta, wyszepce:

– Zostawcie nas w spokoju. Po prostu odejdźcie.

Dziewczyna nie ma przy sobie żadnych dokumentów, jej tożsamość jest niemożliwa do stwierdzenia. Poza jednym małym szczegółem. W Muzeum wisi jej zdjęcie. Jedna z wielu fotografii ofiar Oświęcimia...

Bohaterowie z pewnością zainteresują się tą samobójczą śmiercią. Niech jeden z nich, ten odgrywający rolę oficera UOP, dostanie telefon od lekarza sądowego. Podczas transportu ciała do kostnicy zdarzyła się dziwna rzecz – w plastikowym worku, zamiast zwłok samobójczyni odkryto stare, pokryte mchem kości. Kości kobiety, która zginęła przeszło 50 lat temu.

WAGON

Jeden z Badaczy, wsiadając do samochodu (czy innego środka lokomocji) odkryje, że znalazł się w wagonie kolejowym. W bydlęcym wagonie kolejowym. Jest otoczony przez dziesiątki zgrzanych i spoconych ludzi. Ścisk jest tak wielki, że Bohater ledwo może oddychać. Jest potwornie gorąco, wszyscy dosłownie umierają z pragnienia. Tuż przed swą twarzą Badacz widzi starego człowieka. Jest on ledwie żywy, pot ścieka mu strużkami po czole.

– Nie bój się, synku – mówi i uśmiecha się lekko. – Auschwitz to podobno dobry obóz. Dają dużo chleba...

Wśród turkotu kół pociągu, wśród jadących na rzeź, lecz nie zdających sobie z tego sprawy ludzi, Bohater mdleje z gorąca, wyczerpania i strachu.

Ocknie się już w swoim samochodzie, lecz zapach stłoczonych w bydlęcym wagonie ludzi nadal unosi się w powietrzu.

MYDŁO

Na terenie obozu Obrońców Krzyża ma swój kramik sprzedawca dewocjonaliów. Sprzedaje krzyżyki, fosforyzujące Jezuski, emaliowane figury Matki Boskiej. Głośno zachwala swój towar – dosłownie tak, jakby sprzedawał jabłka czy ziemniaki. Gdy obok straganu będzie przechodził jeden z Badaczy, sprzedawca krzyknie za nim :

– Woda, święta woda z Lichenia! Krzyżyki na ścianę i na szyję! Mydło!! Mydło z Żyda!! Mydło z prawdziwego Żyda sk...na!!!

Nikt, oprócz Bohatera, zdaje się nie zwracać uwagi na krzyczącego kramarza. Gdy Bohater podejdzie do sprzedawcy, ten wyjmie spod lady kostkę szarawego mydła.

– Kupi pan? Prawdziwe, markowe! – po czym zarechocze obrzydliwie z własnego dowcipu.

– Mam jeszcze portfele z prawdziwej, izraelskiej skóry!!

Po chwili Bohater zorientuje się, że stoi przed zwyczajną budą z hot-dogami. Ohydny kramarz rozpłynął się w powietrzu.

SKLEP

Gdy Bohater wejdzie do sklepu, spostrzeże, że wnętrze zmieniło się. Znajduje się w małym sklepiku z tytoniem. Za ladą stoi stary Żyd. Na podłodze siedzi mały chłopiec, bawiący się drewnianym konikiem. Za oknem jeżdżą dorożki, spacerują ludzie ubrani tak, jak przystało na późne lata trzydzieste. Bohater dostrzeże gazetę, jest na niej data: 4 marca 1938 roku.

– Czym ja mogę panu służyć? – zapyta sprzedawca.

– Chi, chi, dziadku, ale ten pan jest śmiesznie ubrany – chłopiec ze śmiechem przerwie zabawę.

Gdy Badacz dojdzie do siebie i spróbuje nawiązać rozmowę, nagle, tłukąc szklaną witrynę, do środka sklepu wleci kamień. Chwilę po nim, do środka wedrze się kilku młodych mężczyzn.

Trzymanymi w dłoniach pałkami zaczną niszczyć sklepowe półki i wyposażenie. Gdy Żyd zacznie protestować, któryś z nich krzyknie:

– Zamknij się! Już dawno powinniśmy zrobić porządek z takimi jak ty!

Mężczyźni systematycznie demolują sklep. Staruszek nie oponuje już, blady ze strachu cofa się w najdalszy kąt pomieszczenia. W pewnym momencie chłopiec z krzykiem rzuca się na jednego z napastników. Ten odpycha go. Chłopiec, upadając, uderza głową w podłogę, słabe kości nie wytrzymują, rozlega się cichy chrzęst. Chłopiec jest martwy. Napastnicy zatrzymują się, cichną. Stary żyd przypada do ciała chłopca, płacze, tuląc do piersi zwłoki jedynego wnuka. Zabójca wypuszcza z rąk pałkę.

– Ja... ja nie chciałem... nie chciałem...

Starzec podnosi mokrą od łez, opuchniętą twarz.

– Zostawcie nas w spokoju. Zostawcie w spokoju...

Do Bohatera dociera słaby, jakby dochodzący z bardzo daleka głos.

– Proszę pana! Proszę pana?!

Badacz stoi z powrotem w zwykłym sklepie spożywczym. Ekspedientka w niebieskim fartuchu wpatruje się w niego z niepokojem.

– Czy coś się stało?

DZIECI

Przechodząc obok placu zabaw, Bohater patrzy na bawiące się tam dzieci. Roześmiani chłopcy ciągną dziewczynki za warkocze, kręcą się na karuzeli, wspinają na kolorowe drabinki.

Nagle obraz zmienia się. Miejsce huśtawek i karuzeli zajmują drewniane baraki. Dzieci pozostają te same, lecz z na ich twarzach uśmiech ustępuje grymasowi strachu. Wysoki SS-man stoi obok zawieszonego na wysokości 1.20 m pręta. Pod prętem kolejno przechodzą dzieci. Wspinają się na palce, prostują się, aby tylko zawadzić głową o barierkę. To oznacza życie. Jedna z dziewczynek nie dosięga doń jasną główką. Oficer odprowadza ją na bok. Czeka tam już kilkoro małych, przestraszonych dzieci. Dziewczynka wyrywa się SS-manowi i biegnie w stronę Bohatera, krzycząc:

– Ja nie chcę do gazu! Ja chcę żyć!

SS-man, z okrutnym uśmiechem, powolnym ruchem odpina kaburę lugera. Jego stalowy wzrok spotyka się z wzrokiem Bohatera. Obraz znika, przed Badaczem ponownie znajduje się plac zabaw. Dzieci bawią się w słońcu.

Drogi Strażniku. Tu kończy się moja pomoc, dalej radź sobie sam. Powyższe sceny wprowadzaj w najmniej oczekiwanych momentach, niech Bohaterowie myślą, że przekroczyli granicę szaleństwa. Nigdy przecież nie mieli styczności z podobnymi zjawiskami. Gdy zweryfikują swe wizje, gdy uwierzą, że to, co widzą, jest dla nich znakiem, wtedy domyślą się pewnie, co mają zrobić. Jeśli nie, możesz zawsze zesłać im podpowiedź w snach lub nawet ustami Istoty. Jednak pamiętaj – jeżeli będą zachowywali się w sposób uwłaczający czci pomordowanych, Istota zrozumie, że pomyliła się, wybierając właśnie ich.

Wtedy ich zabij. Tak po prostu.

Wielce prawdopodobne, że Badaczom nie uda się rozwiązać całego problemu. Zadanie jest przecież trudne – przekonać Obrońców Krzyża, by wrócili do domów. Mało tego, muszą zabrać ze sobą krzyże. Powodzenia... Jeśli Graczom nie uda się tego zrobić, wrócą do domów. Policjanci zostaną odwołani od tej sprawy, Reporter i Ksiądz wrócą do swoich zajęć. A na żwirowisku dalej będą ginąć ludzie. Przybędą też nowi, ustawią nowe krzyże! Przybędzie negatywnych uczuć. Powstaną tarcia na szczeblu politycznym.

Istota nadal będzie krążyć po Oświęcimiu, coraz potężniejsza, coraz bardziej Zła.

A zmarli nie zaznają spokoju...

OŻYWIEŃCY BARSAWII

*Artykuł zaczerpnięty z magazynu **Earthdawn Journal** numer 1*

Bill Hincks

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilustracje: Jarosław Musiał

Niewiele wiadomo o przerażających istotach, które my zwiemy ożywieńcami. Większość Dawców Imion po prostu wzrusza ramionami słysząc tę nazwę, wciąż jeszcze obawiając się wspomnień zasłyszanych w dzieciństwie bajek o okrutnych i cierpiących duchach, które zabijają dla przyjemności i istnieją dzięki mocy plugawej ksenomancji. Ja również obawiałem się tych opowieści, ale mimo to zmusiłem się do porozmawiania z Fraz'lem – słynnym elfem Ksenomantą. Dzięki temu rozumiem teraz jak i dlaczego te istoty „żyją".

W trakcie rozmowy dowiedziałem się, że istnieje więcej rodzajów ożywieńców niż myślałem dotąd. Słyszałem opowieści o armiach na nowo powołanych do życia szkieletów i żywotrupów, napadających na miasta i bez litości zabijających kobiety oraz dzieci. Słyszałem również o marach – złych duchach, które czają się wśród cieni i mrocznych ulic na dzieci lub nieświadomych niczego wędrowców. Przez cały czas uważałem, że są to jedyne istniejące rodzaje ożywieńców, których tacy jak ja mogą się bać. Teraz, po rozmowie z Fraz'lem, ze wstydem muszę przyznać, iż śpię przy zapalonej latarni z symbolem Garlen na szyi. Co prawda, Ksenomanta wspomniał, że żadna z Pasji nie ma wpływu na ożywieńców, ale mimo to czuję się bezpieczniejszy, kiedy Ona jest przy mnie.

Nauczyłem się, że istnieje wiele rodzajów ożywieńców, a każdy z nich ma inną naturę i pragnienia. Fraz'l sklasyfikował je w oparciu o wygląd i cele. Najmniej liczna i najłatwiejsza do określenia grupa to cieleśni ożywieńcy. Mają oni fizyczne ciała, a zalicza się do nich zombi, kościotrupy, ghule, żywotrupy oraz – choć wielu mogłoby się spierać – mary. Spośród nich wszystkie z wyjątkiem mar mogą być konstruktami Horrorów – ożywionymi i stworzonymi przez te bestie istotami, zdolnymi wykonywać proste rozkazy. Podpadają one pod kategorię „kontrolowane" i spośród wszystkich ożywieńców są najłatwiejsze do zrozumienia i – przynajmniej według Fraz'la – pokonania.

Druga duża grupa to bezcieleśni ożywieńcy. Zdają się oni istnieć w wielu miejscach naraz, włączając w to inne wymiary, zaświaty, płaszczyznę astralną i fizyczną. To właśnie ci ożywieńcy przerażają mnie najbardziej, zalicza się bowiem do nich duchy, które mogą przenikać przez ściany, i upiory, których sam krzyk może zmrozić krew w twoich żyłach. Tych bezcielesnych ożywieńców często określa się też mianem zjaw lub widziadeł, albowiem zwykle pojawiają się pod postacią mglistych, migoczących, niewyraźnych humanoidów. Mają oni również najbardziej przerażające cele. Co ciekawe, niewielu bezcielesnych ożywieńców może być konstruktami Horrorów, a wśród wyjątków godnym wspomnienia jest jedynie upiorny tancerz. Powracają oni do „pół-życia" najczęściej dzięki samej potędze woli. Istnieją dalej tylko dzięki nienawiści i ta właśnie nienawiść zmusza ich do szalonego poszukiwania wszelkiego życia i unicestwiania go. Wielu bezcielesnych ożywieńców wciąż posiada szczątkową inteligencję przynależną do ich poprzedniego życia. Zdają się również pamiętać nieco swej przeszłości, co wydaje się tylko wywoływać w nich więcej cierpienia i doprowadzać do szaleństwa, widzą bowiem nieustannie świat, do którego nigdy tak naprawdę nie powrócą.

Fraz'l powiedział mi, że te zjawy czy też widziadła są najbardziej niebezpieczne. Niektóre z nich mogą być na tyle sprytne, by cię omamić i wciągnąć w pułapkę. Inne zaś będą atakować ze ślepą furią potęgowaną przez nienawiść. To właśnie ich nieprzewidywalność sprawia, że – zdaniem Fraz'la – są tak niebezpieczne. Ci, którym przyjdzie walczyć z widziadłami, poza bitewną furią i wojennym sprytem czekają również inne niespodzianki. Te ze zjaw, które w znacznej części istnieją w wymiarze astralnym lub na innej płaszczyźnie, nie mogą zostać trafione zwykłą bronią. Im bowiem dalej duch oddalił się od fizycznego świata, tym trudniejszy jest do trafienia. Wpierw zawiodą kamienne i drewniane rodzaje broni, potem żelazne i dopiero później srebrne (wielu oczywiście wątpi w efektywność tego słabego metalu w walce). W zasadzie jedynie ten, kto posiada magiczną broń, która działa w wymiarze astralnym, może mieć nadzieję na zwycięstwo w walce ze zjawami. Na szczęście, widziadła są dość rzadko spotykane, a większość, mimo wszystko, da się zranić zwykłą bronią.

Jared, młodszy badacz, Wielka Biblioteka Throalu, 1505 Th

ZOMBI

ZR: 5 **SF:** 7 **ŻYW:** 7
PER: 4 **SW:** 7 **CHA:** 5

Inicjatywa: 4	**Obrona fizyczna:** 6
Liczba ataków: 2	**Obrona magiczna:** 6
Atak: 6	**Obrona społeczna:** 12
Obrażenia: 9	**Pancerz fizyczny:** 4
Liczba czarów: (1)	**Pancerz duchowy:** 2
Rzucanie czarów: 5	**Zachowanie równowagi:** 10
Efekt: Odtworzenie ożywieńca (12)	**Test zdrowienia:** 2 (k12, patrz dalej)
Próg życia: 40	**Szybkość w walce:** 30
Próg ran: 10	**Pełna szybkość:** 60

Próg przytomności: 33
Punkty legend: 50
Ekwipunek: brak
Łup: 20% ozdobionych jest klejnotami wartymi 2k6 x 10 srebra

Zombi to rodzaj ożywionych umarłych, których często tworzą Horrory lub Ksenomanci przy pomocy zaklęcia piątego kręgu *Stworzenie zombiego*. Mogą one powstać z każdego Dawcy Imion, który nie żyje od co najmniej roku i dnia. Dopiero po tym czasie ostatnie pozostałości duszy zmarłego opuszczają ciało, które można wtedy ożywić. Magia, która powołuje zombich do istnienia, obdarza ich niezwykłą siłą i wytrzymałością. Atakują rękami, które zwykle są tak wysuszone i wyjałowione, że przypominają kościane pałki. Zombi słuchają rozkazów swych twórców i mogą wykonywać proste rozkazy.

Zombi posiadają bardzo interesującą zdolność specjalną: Odtworzenie ożywieńca. Jeśli któryś z nich otrzyma obrażenia przekraczające próg życia i „umrze", dowolny zombi znajdujący w promieniu 10 metrów może wykonać test *rzucania czarów*, którego trudność wynosi 6 (obrona magiczna zombiego). Jeżeli będzie on udany, należy wykonać test efektu, a wtedy każdy „nieżywy" zombi znajdujący się w promieniu 10 metrów odzyskuje tyle obrażeń, jaki był rezultat tego ostatniego testu – kosztem jednak testu zdrowienia. W przypadku, gdy nie posiada żadnych niewykorzystanych testów zdrowienia, nic się nie dzieje. Jeżeli zaś po „uleczeniu" obrażenia spadną poniżej progu życia, zombi powstanie pod koniec danej rundy i od początku następnej będzie mógł dalej walczyć.



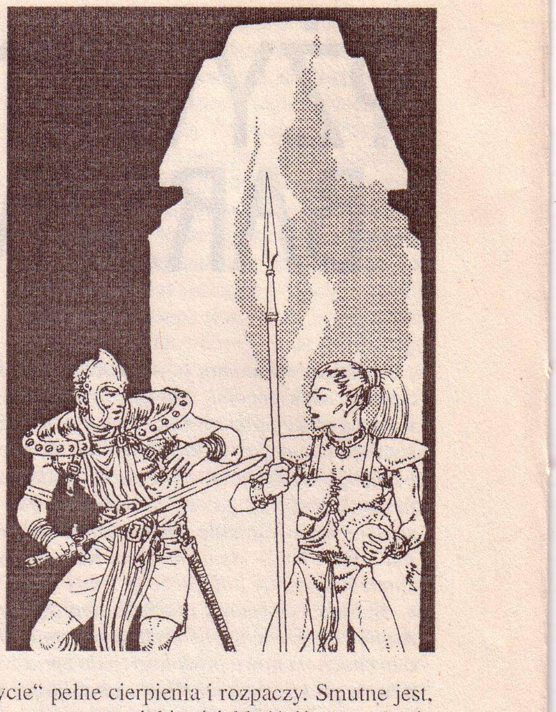
STWORZENIE ZOMBIEGO

Liczba wątków: 2 **Trudność utkania:** 9/18
Zasięg: dotyk **Czas działania:** poziom dni
Efekt: stworzenie zombiego
Trudność rzucenia: 6

Tkając wątki tego czaru, Ksenomanta musiał dotykać ciała zmarłego przed co najmniej rokiem i dniem. Mocą jednego zaklęcia może on również „ożywić" tylko jednego zombiego. Kiedy zaś czas działania dobiegnie końca, ożywieniec padnie na ziemie i przestanie się ruszać. Ksenomanta może również wykorzystać magię krwi do przedłużenia „życia" zombich. Poświęcając podczas rzucania zaklęcia punkt obrażeń na każdego tworzonego ożywieńca sprawi, że będzie on istniał przez rok i jeden dzień (chyba że wcześniej zostanie zniszczony). Zombi rozumieją rozkazy swych panów i będą wykonywać proste komendy najlepiej jak potrafią. Czekając na polecenia, będą stały bez ruchu i nawet nie drgną, chyba że zostaną zaatakowane, dzięki czemu często myli się je z pozbawionymi życia ciałami. Jeżeli warunki rozkazu nie zostaną spełnione, zombi nie wykona polecenia (na przykład: „Zabij każdego, kto przejdzie przez drzwi". Jeśli ktoś przejdzie przez ścianę tuż obok drzwi, zombi nie zaatakuje go).

CIENIOLUDZIE

ZR: 7 **SF:** 5 **ŻYW:** 8
PER: 7 **SW:** 10 **CHA:** 5
Inicjatywa: 10 **Obrona fizyczna:** 13
Liczba ataków: 1 **Obrona magiczna:** 14
Atak: 10 **Obrona społeczna:** 12
Obrażenia: 14 **Pancerz fizyczny:** 7
Liczba czarów: 1 **Pancerz duchowy:** 8
Rzucanie czarów: 12 **Zachowanie równowagi:** 9
Efekt: Zamiana ostrza, Cienisty sobowtór **Test zdrowienia:** 1
Próg życia: 46 **Szybkość w walce:** 70
Próg ran: 13 **Pełna szybkość:** 140
Próg przytomności: –
Punkty legend: 450
Ekwipunek: cieniste ostrze (skarb wart punktów legend, jeśli uda się go zabezpieczyć)
Łup: brak



Cienioludzie to niespokojne duchy tych, którzy zginęli nie mając szansy stawić czoła swym przeciwnikom – szlachetni wojownicy zamordowani przez zabójców, magów lub pułapki. Dusze tych wojowników często przeżywają tak wielkie męki spowodowane utratą honoru, że sama potęga ich woli sprawia, iż powracają, by zemścić się na całym świecie, który ich oszukał. Cienioludzie – na zawsze uwięzieni w cieniu, który padł na ich dusze – pędzą „życie" pełne cierpienia i rozpaczy. Smutne jest, że te duchy te są tak spaczone przez żal i wściekłość, iż przestały się w ogóle przejmować honorem i czystą walką. Zamiast tego w pełni wykorzystują swe moce, pragnąc zabijać możliwie najszybciej.

Cienioludzie przyjmują postać wiotkich, mrocznych sylwetek, mierzących mniej więcej 180 centymetrów wzrostu i dzierżących mgliste ostrza. Zwykle bardzo trudno jest ich zauważyć – wyjątek stanowią jasno oświetlone obszary. W zupełnych ciemnościach są praktycznie niewidzialni. Nie emanują gorącem lub zimnem, więc termowizja nic nie daje. Widzenie w ciemnościach również na niewiele się zdaje, chyba że w teście Percepcji osiągnięty zostanie wynik 20 lub więcej – a wtedy i tak widać jedynie słabe poruszenie. Jeżeli oświetlenie jest lepsze, cienioludzi normalnie widać, choć ciężko się na nich skoncentrować – mgła, z której składają się ich ciała, nieustannie wije się i wiruje. Warto zwrócić uwagę na fakt, że w odróżnieniu od zwykłego cienia, cienioludzie nie potrzebują do istnienia światła; nie rani ich również zbyt wiele światła. Swą nazwę zawdzięczają natomiast przypominającemu cień wyglądowi. To wprowadzające w błąd miano kosztowała wielu młodych adeptów życie, gdyż unosili oni wysoko świecące kamienie chcąc odgonić stwory, zamiast z nimi walczyć.

Cienioludzie posiadają dwie przerażające moce. Pierwsza z nich – Zamiana ostrza – pozwala im zmieniać postać broni z fizycznej w duchową. W tym celu cieniočłowiek musi wpierw trafić cienistym ostrzem, a potem wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej przeciwnika. Jeżeli będzie on udany, broń zamigocze i przyjmie postać duchową, co oznacza, że będzie przechodzić przez pancerz fizyczny i zadawać duchowe obrażenia. Po jednym ciosie broń powróci do normalnej, fizycznej formy.

Cieniste ostrze to broń o stopniu 9. Istnieje ona tylko przez cztery godziny po śmieci dzierżącego nią ożywieńca, a potem rozpłynie się, chyba że ktoś wplecie w nią wątek (maksymalna liczba wątków: 2; obrona magiczna: 14; tajnik: Imię cienioczłowieka). Jeżeli ta operacja powiedzie się, cienistego ostrza będzie można używać jak normalnej broni, jednakże bez możliwości korzystania z mocy Zamiana ostrza. Chodzą pogłoski, jakoby cieniste ostrza była prawdziwymi przedmiotami wątkowymi, nikt jednak nie dowiedział się o nich nic więcej.

Druga zdolność cienioludzi – Cienisty sobowtór – jest taka sama jak czar Ksenomanty *Duchowy sobowtór*, z tą różnicą, że powołane do istnienia ciało, w którym ma zamieszkać duch, to kopia ofiary. Ożywieniec musi jednak wcześnie dotknąć przeciwnika i wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magiczna ofiary. Cienisty sobowtór posiada fizyczne cechy (Siła Fizyczna, Żywotność i Zręczność) ciała rodziciela, a psychiczne (Percepcja,

Siła Woli i Charyzma) cienioczłowieka. Ożywieńcy ci często tworzą kopie przeciwników, a dopiero później pojawiają się, gdy walka między sobowtórami już wre.

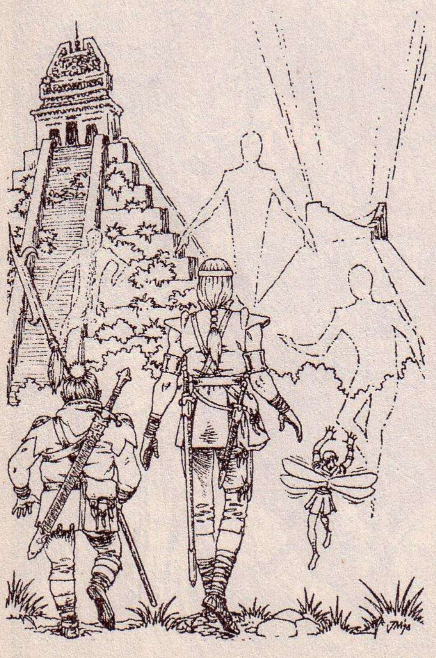
MIGOTLIWI

ZR: 6 **SF:** 5 **ŻYW:** 7
PER: 8 **SW:** 5 **CHA:** 7
Inicjatywa: 6 **Obrona fizyczna:** 12
Liczba ataków: 8 **Obrona magiczna:** 14
Atak: 7 **Obrona społeczna:** 14
Obrażenia: 7 **Pancerz fizyczny:** 4
Liczba czarów: 2 **Pancerz duchowy:** 5
Rzucanie czarów: 10 **Zachowanie równowagi:** 7
Efekt: 14, Opętanie Przemieszczenie, **Test zdrowienia:** 2
Próg życia: 40 **Szybkość w walce:** 35
Próg ran: 11 **Pełna szybkość:** 70
Próg przytomności: –
Punkty legend: 400
Ekwipunek: brak
Łup: jeśli migotliwy zostanie spalony w pobłogosławionym ogniu, zostawi po sobie srebrny lub niebieski brylant wart k4 x 100 sztuk srebra; kamień ten jest również wart punktów legend (mała rekompensata za utraconego przyjaciela)

Migotliwi to zagubione dusze tych, którzy zginęli w murach Parlainth podczas Pogromu. Z jakiś powodów nie zaznały one odpowiedniego spoczynku i są teraz skazane na wieczne wędrowanie po ruinach Zaginionego Miasta, uwięzione w pół drogi między naszym światem a wymiarem, w którym schroniło się Parlainth. I dlatego właśnie migotliwi straszliwie zazdroszczą tym, którzy mogą normalnie żyć w fizycznym wymiarze. Te nieszczęsne dusze nie zaznają prawdziwego spokoju, dopóki nie zostaną spalone w ogniu pobłogosławionym przez Garlen. Jeśli migotliwy „umrze" w inny sposób, to w przeciągu godziny znów pojawi się w Parlainth – chyba dlatego nie obawiają się „śmierci" w walce. Jeżeli zaś opuszczą ruiny Zakazanego Miasta w swej duchowej postaci, to wpierw zniknią, a potem znów po upływie godziny pojawią się w Parlainth.

Swą nazwę migotliwi zawdzięczają mieniącej się, srebrnobłękitnej postaci, która to znika, to pojawia się raz po raz.

Migotliwi posiedli dwie specjalne moce, które pomagają im zabijać. Pierwsza z nich – Przemieszczenie – pozwala im przenosić się z jednego miejsca na drugie poprzez inny wymiar. W tym celu wpierw muszą wykonać test *rzucania czarów* o trudności 5. Następnie wykonują test efektu – mogą przemieścić się o maksimum tyle metrów, ile wypadnie w tym ostatnim teście.



Drugiej mocy mogą używać jedynie wobec nieprzytomnych postaci. Kiedy bohater straci przytomność, migotliwy może wykonać test *rzucania czarów* o trudności równej obronie magicznej ofiary. Jeśli będzie on udany, opanuje on ciało nieszczęśnika i będzie mógł z niego korzystać bez ograniczeń. Po odzyskaniu przytomności (w tym celu musi wykonać test zdrowienia lub wypić jakiś eliksir) opętana postać może wykonać test Siły Woli, by wyrzucić ze swego ciała migotliwego – stopień trudności równy jest wynikowi testu efektu Opętania. Tę samą trudność mają testy rozproszenia magii. Migotliwego można zabić, wyrzucając go z ciała ofiary, będzie się jednak ranić zarówno ciało, jak i ducha, chyba że wykorzysta się magię w rodzaju czaru *Pojedynek woli*. Wzywanie opętanego nieszczęśnika po imieniu i przypominanie mu o wspomnieniach i ważnych dla niego Dawcach Imion zwiększy o +2 stopnie test Siły Woli pozwalający odzyskać ciało. Wyrzuconego migotliwego należy przez liczbę rund równą czasowi opętania uznawać za wytrąconego z równowagi. Niektóre z tych ożywieńców wciąż pamiętają swe poprzednie życie i mogą wykorzystać opętane ciało do wyrażenia swych uczuć i emocji.

Migotliwi, którzy opanowali jakieś ciało, mogą poszukać głosiciela Garlen, by ten pomógł im odzyskać wieczny spokój. Czasem wykorzystują również opętane ciała do pozbawiana przytomności innych Dawców Imion, umożliwiając w ten sposób swym towarzyszom uzyskanie kontroli nad ich ciałami. Migotliwi chcą po prostu uratować się nawzajem przed wiecznym cierpieniem.

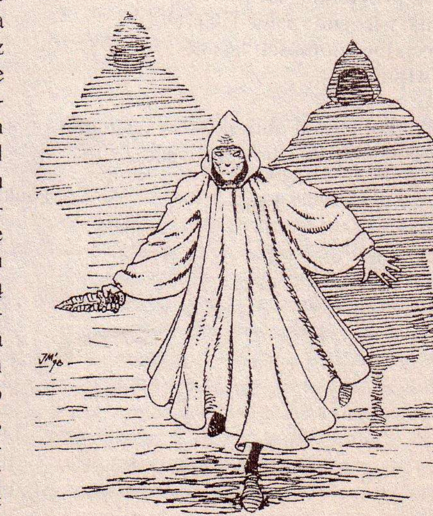
UWAGA: Migotliwi nie mogą używać żadnych specjalnych zdolności opętanych ofiar, włącznie z talentami.

CZARNE OSTRZA

ZR: 8 (10) **SF:** 7 (8) **ŻYW:** 9 (9)
PER: 6 (8) **SW:** 7 (7) **CHA:** 8 (6)
Inicjatywa: 8 (10) **Obrona fizyczna:** 11 (15)
Liczba ataków: 1 (1) **Obrona magiczna:** 10 (14)
Atak: 12 (14) **Obrona społeczna:** 10 (12)
Obrażenia: 11 (12) **Pancerz fizyczny:** 4 (7)
Liczba czarów: – **Pancerz duchowy:** 4 (7)
Rzucanie czarów: – **Zachowanie równowagi:** 10 (13)
Efekt: – **Test zdrowienia:** 4
Próg życia: 50 **Szybkość w walce:** 50 (80)
Próg ran: 14 **Pełna szybkość:** 100 (160)
Próg przytomności: 43
Punkty legend: 850
Specjalne zdolności: Astralne przemieszczenie
Ekwipunek: jak fizyczna manifestacja
Łup: czarny sztylet (250 srebrników) traktowany jak skarb wart punktów legend

Czarne ostrza mogą być dowolnej rasy i dyscypliny. Podane powyżej liczby dotyczą ludzkich zabójców. W przypadku bardziej złożonych adeptów należałoby je nieco zmienić.

Czarne ostrza były niegdyś potężnymi członkami kultu zwanego Kluczami Śmierci. Na progu śmierci złożyli oni przysięgę, iż będą służyć i walczyć za wolność Śmierci na długo po tym, jak ich życie dobiegnie końca. Następnie poświęcali się, używając czarnego sztyletu wykonanego z najwspanialszego obsydianu. W jakiś tajemny sposób ich modlitwy zostały wysłuchane i obdarzono ich możliwością dalszej egzystencji w bezcielesnej postaci. Co gorsza, zachowali wszystkie swoje wspomnienia i zdolności, przez co stali się jeszcze bardziej niebezpieczni. Można ich spotkać niemal w każdym zakątku świata, a najczęściej kryją się w i wokół dużych miast. Posiadają zdolność fizycznego manifestowania się w dowolnym momencie i często korzystają z niej, by służyć jako doradcy tych, którzy chcą wszczynać



wojny. W fizycznej postaci czarne ostrza są zupełnie czarne. Ich włosy, oczy i paznokcie są z najczystszego hebanu, skóra zaś jest mlecznobiała. Z tego też powodu noszą obszerne, wyposażone w kaptury szaty. Ich jedyną bronią są magiczne czarne sztylety, które wraz z całym ich ekwipunkiem mogą przenosić się do astralnego wymiaru. To astralne przemieszczenie nie jest jednak zupełne, pozostawiają bowiem w fizycznej płaszczyźnie mglisty obraz siebie.

Czarne ostrza uznają siebie za członków i przywódców armii Śmierci. Dokładają wszelkich starań, by przelać jak najwięcej krwi i wolą robić to podczas rytuałów, a nie w walce. Jeśli podczas starcia pozbawią kogoś przytomności, to zajmą się następnym przeciwnikiem, tamtego pozostawiając sobie na później – jako ofiarę, którą złożą na ołtarzu Śmierci.

W mechanice gry czarne ostrza mają dwa zestawy współczynników – jeden odpowiadający ich fizycznej postaci, a drugi astralnej (te ostatnie podano w nawiasach). Krążą pogłoski, jakoby niektórzy adepci zostali przyjęci w poczet czarnych ostrzy. W postaci fizycznej zachowali oni wszystkie swe umiejętności i talenty oraz karmę i mogą nawet awansować na wyższe kręgi.

Astralne przemieszczenie – czyli przejście z jednego wymiaru do drugiego – zajmuje całą rundę, w której ożywieniec nie może wykonać żadnej akcji, wliczając w to jakikolwiek test. Jeśli zostanie on zmuszony do wykonania testu, będzie mógł spróbować przenieść się w następnej rundzie. Czarne ostrza posiadają tylko jedną broń – jest to sztylet, którym zabili się, poświęcając swe życie. Wiąże on ich ze złożoną przysięgą; jeśli zostaną od niego oddzieleni na więcej niż rundę, to rozpłyną się, nigdy więcej nie powracając. Sztylet posiada również inną moc – pozwala atakować postaci znajdujące się w fizycznym świecie z astralnego wymiaru. Kiedy czarne ostrze zostanie unicestwiony, sztylet straci wszystkie magiczne moce i stanie się zwykłą, świetnie wykonaną bronią z obsydianu. Po „śmierci" przestaje również działać zdolność przenoszenia ekwipunku do astralnego wymiaru, więc wszystkie posiadane przez ożywieńca rzeczy pojawią się na ziemi.

DUCHOWY WIATR

ZR: 6 + stopień **SF:** 5 + stopień **ŻYW:** 7 + stopień
PER: 10 + stopień **SW:** 12 + stopień **CHA:** 3 + stopień
Inicjatywa: 12 + stopień **Obrona fizyczna:** 14 + stopień
Liczba ataków: – **Obrona magiczna:** 9 + stopień
Atak: – **Obrona społeczna:** 8 + stopień (6 + stopień)
Obrażenia: – **Pancerz fizyczny:** 6 + stopień
Liczba czarów: 2 + stopień **Pancerz duchowy:** 6 + stopień
Rzucanie czarów: 12 + stopień **Zachowanie równowagi:** 12 + stopień
Efekt: Fizyczny płacz (15 + stopień) **Test zdrowienia:** 1 + stopień
Próg życia: 50+(5 x stopień) **Szybkość w walce:** 75
Próg ran: 14 + stopień **Pełna szybkość:** 70
Próg przytomności: –
Punkty legend: patrz dalej
Specjalne zdolności: latanie
Ekwipunek: –
Łup: –

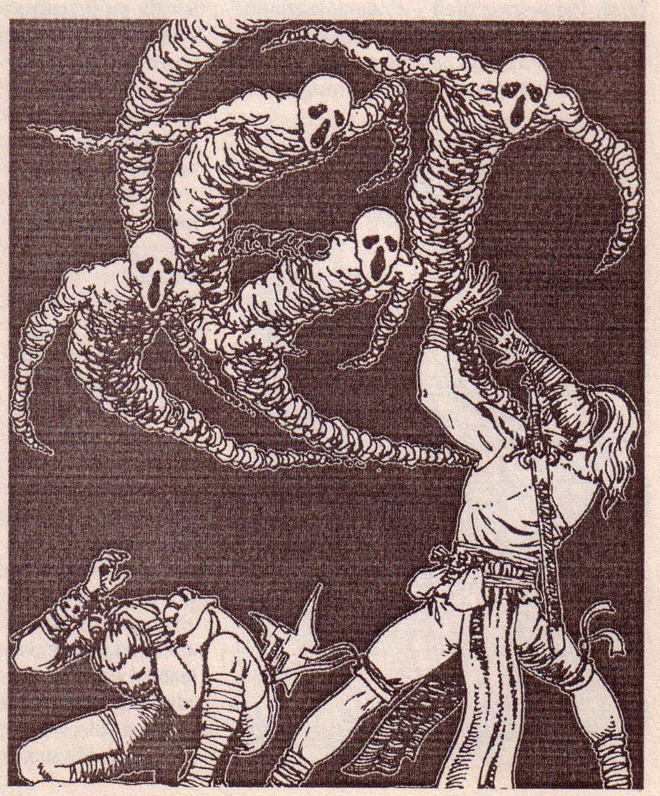
Punkty legend oblicza się w oparciu o stopnie pokonanego lub rozproszonego duchowego wiatru.

Stopień	Punkty legend
2	969
3	1940
4	2959
5	5555
6	9510
7	19890
8	33125
9	53300
10	74700
11	101800
12	144150
13	199200

Duchowy wiatr powstaje, kiedy znaczna liczba osób zginie podczas jednego wydarzenia, na przykład trzęsienia ziemi, wybuchu wulkanu lub w ognistym oddechu smoka. Kiedy w jednej chwili tak wiele istnień zostanie straconych, wiedzione do zaświatów przez wysłanników Śmierci dusze przytłoczą i zmylą swych przewoźników. W takim przypadku duchy te mogą nigdy nie dotrzeć do zaświatów i pozostać uwięzione w fizycznym świecie. Wysłannicy śmierci opuszczą dusze, pozostawiając je własnemu, udręczonemu losowi w naszym wymiarze. Poszukując ulgi, duchy te często łączą się ze sobą, tworząc jeden duży byt, w którym każda z nich się roztapia. Dlatego właśnie duchowe wiatry często zamieszkują takie miejsca, jak wielkie komnaty w kaerach czy wioski, które padły ofiarą Horrorów. Co gorsza, ożywieńcy ci nieustannie zabijają Dawców Imion i włączają coraz więcej dusz w wirującą masę. Z im większej liczby ofiar składa się duchowy wiatr, tym jest on potężniejszy.

Siła duchowego wiatru zależy od liczby uwięzionych w jego ciele dusz. Kiedy w promieniu 100 metrów od niego zginie jakaś postać, wykonuje on test Charyzmy o trudności równej obronie społecznej nieszczęśnika. Ogromny sukces (lub lepszy) oznacza, że nowa dusza stała się częścią tego ożywieńczego bytu. Z drugiej jednak strony, jeśli bohater będzie aktywnie starał się ułagodzić duchowy wiatr, może wykonać test Charyzmy lub odpowiedniego talentu o trudności równej obronie społecznej ożywieńca. W przypadku Ksenomantów obrona społeczna duchowego wiatru w tym teście jest zmniejszana o -2. Jeśli nastąpi co najmniej duży sukces, dusza wyrwie się z ożywieńca, zmniejszając jego moc. Zazwyczaj w duchowym wietrze uwięzionych jest od 3 do 12 dusz. Tej liczby należy użyć określając stopień ożywieńca. Raczej nie słyszano o duchowych wiatrach składających się z 15 lub więcej dusz, choć legendy mówią o bytach liczących ponad 100 dusz, które co mniej więcej 50 lat przelatują nad Morzem Śmierci.

Wiatr atakuje, wysyłając na przeciwników duchy, które lamentują udręczonymi głosami. Fizyczny płacz wgryza się w dusze ofiar, próbując oddzielić je od ciał. Stopień trudności płaczu równy jest obronie magicznej atakowanych nieszczęśników. Obrażenia określa się wykonując test efektu, a chroni przed nimi pancerz duchowy. Wiatr może atakować w jednej rundzie tylu bohaterów, ile wynosi jego „liczba czarów", pod warunkiem jednak, że znajdują się oni w promieniu 2 + stopień metrów od jego centrum. Lamentujące duchy wyglądają jak jasne, błękitnobiałe smugi światła, przyjmujące postać Dawców Imion o wykrzywionych cierpieniem twarzach.



KŁOPOTY W CZERWONYM PYLE

Artykuł zaczerpnięty z magazynu Earthdawn Journal numer 1

Bill Hincks

Przekład: Tomek Kreczmar

Ilistracje: Jarosław Musiał

WSTĘP

Akcja tej przygody toczy się w małym mieście noszącym nazwę Czerwony Pył, znajdującym się jakieś 11 dni marszu (6 dni jazdy) od Kratas w kierunku Jerris, u stóp Gór Tylońskich. Opracowano ją dla grupy liczącej od 4 do 6 postaci z kręgów 2-4. Zaleca się, by jeden z bohaterów był Ksenomantą, nie jest to jednak warunek konieczny ukończenia przygody.

Scenariusz zaczyna się w chwili, gdy bohaterowie trafią do miasta. Warto, by zatrzymali się na noc w gospodzie „Pijany pomocnik" – jest to zresztą jedyne miejsce w Czerwonym Pyle, w którym można się przespać i w którym na dodatek ceny są przystępne. „Pijanemu pomocnikowi" szefują Ma i Pa Chreteck, para starszych ludzi (nalegają, by nazywać ich po prostu Ma i Pa – patrz **Bohaterowie niezależni**). Zatrzymując się w gospodzie, drużyna ma szanse usłyszeć kilka plotek (patrz **Plotki**).

CENY W „PIJANYM POMOCNIKU"

Pokój: 5 miedziaków za noc; w cenę wliczono napój przed snem (piwo, wino lub coś innego)

Posiłki: 2 miedziaki za obiad i śniadanie; za napoje trzeba zapłacić oddzielnie

Napoje: tylko typowe piwo, wino lub coś innego; 1 miedziak za 0,5 litra

Specjalność zakładu: karmazynowa przyjemność (trochę iłu wymieszanego w przejrzystej cieczy); 1 srebrnik (smakuje świetnie i nieźle kopie)

CZERWONY PYŁ

Zanim drużyna wyruszy w dalszą drogę, do jednego z jej członków zbliży się młody chłopak i wręczy mu kartkę papieru. List przysłał bohaterom Devin Żyznoziemy – wójt Czerwonego Pyłu – który pragnie spotkać się z poszukiwaczami przygód w bardzo ważnej sprawie. Ma pewien problem i liczy, że drużyna zdoła go rozwiązać. Poniższy tekst przeczytaj w chwili, którą uznasz za stosowną, albo gdy bohaterowie ruszą odwiedzić wójta.

Nie jesteście tu zbyt długo, a już wiecie, skąd miasto otrzymało swoją nazwę. Po prostu w powietrzu niemal nieustannie unoszą się chmury glinopodobnego pyłu. Wasze ubrania i pakunki zdążyły się już pokryć całkiem sporą warstwą tego karmazynowego kurzu.

Czerwony Pył to małe miasto, którego mieszkańcy wyglądają na dość sympatycznych. Nie spotkaliście tu jednak żadnych adeptów, z wyjątkiem kalekiego Zbrojmistrza Tetslo i Trubadura Erdigala. Czerwony Pył to – tak jak wiele miast powstałych po Pogromie – osiedle rolnicze. Miejscowi pracują wspólnie, pomagając sobie nawzajem, zwiększa to bowiem szanse przeżycia.

Poza i pod murami z glinianych cegieł, które otaczają Czerwony Pył, kryją się ruiny większego miasta, znanego niegdyś pod nazwą Dravarth. To wspaniałe przed laty miasto rozciągało się nie tylko na powierzchni ziemi, ale również pod nią. Było nawet szeroko znane właśnie z tych podziemi – kompleksu licznych korytarzy i komnat, które uznawano za fortecę nie do zdobycia. Niestety, przed Pogromem miasto opustoszało, a gdy minęła Długa Noc, znaleziono jedynie pozostałości starych budynków, służących teraz za mury oddzielające urodzajną glebę od suchej gliny.

Co tak bardzo martwi mieszkańców miasta, że zdecydowali się prosić was o pomoc? Zdają się być tak niezależni i twardzi, że trudno wam zgadnąć, co to może być. Horror? Nomadzi? Powietrzni łupieżcy? Theranie? Tylko Devin zna odpowiedź.

Kiedy bohaterowie spotkają wójta, ten powie im, że nad miastem zawisły prawdziwe kłopoty. W ostatnich kilku miesiącach ograbiono wiele grobów z kosztowności, a co gorsza, zniknły pochowane ciała. Nie znaleziono żadnych poszlak, z wyjątkiem prowadzących na cmentarz podłóżnych śladów stóp. Całą sprawę pogorszyły coraz częstsze ostatnio zniknięcia mieszkańców. Na dodatek ci, których wysłano na poszukiwanie zaginionych, również nie powrócili. Ostatni raz nieszczęśników widziano, jak zmierzali w kierunku cmentarza. Oczywiście, nikt nie wie, co im się mogło przydarzyć.

Devin pragnie, by drużyna przez całą noc miała oko na cmentarz i odkryła, kto wykopuje ciała, a jeśli ma to jakiś związek z zaginionymi wieśniakami, to niech również postarała się to zakończyć. Zaproponuje bohaterom 400 sztuk srebra ze swojego skarbca oraz z chęcią wyposaży ich we wszystko, w co zdoła.

Przyczyną kłopotów, które spadły na Czerwony Pył, jest Ksenomanta. Ostatnio do miasta przybył Derek Złodziej Dusz, który kradnie ciała z cmentarza i wciela je do swej armii. W tym niecnym procederze pomaga mu Drwiciel Quay – krwawy elf adept. Wspólnie odkryli oni drogę do mrocznych podziemi Dravarth, w których Derek natrafił na duchowy wiatr – legendarną nieumarłą istotę o niezwykłych mocach. Złodziej Dusz karmi stwora duszami miejscowych, którzy niestety ostatnio zaczęli być dość podejrzliwi i unikają cmentarza. Oczywiście, Derek ma nadzieję „oswoić" duchowy wiatr i włączyć go do swej armii.

CMENTARZ

Jeśli drużyna uda się na cmentarz, to pierwszej nocy nic im się nie przydarzy. Noc będzie ciemna, bowiem zakryty chmurami księżyc tylko raz na jakiś czas zdoła wychylić się i rzucić na ziemię nieco światła (nie obejdzie się bez widzenia w ciemnościach). Jeżeli któryś z bohaterów zdecyduje się wykorzystać talent *tropienie* (stopień trudności 12), to być może uda mu się znaleźć ślad prowadzący do zrujnowanego mauzoleum (patrz **Mauzoleum**). Jeśli zaś drużyna postanowi przeszukać rozkopane groby, to jej członkowie mogą zorientować się (test Percepcji o trudności 8), że wszystkie mają przynajmniej rok.

Natomiast drugiej nocy, tuż po północy, ze zrujnowanego mauzoleum nadejdzie czterech szurających nogami zombich (oczywiście, to oni zostawiają podłużne ślady stóp). Ożywieńcy od razu skierują się do grobu syna wójta. Jakieś 50 metrów za zombimi podążać będzie Drwiciel Quay. Krwawy elfy będzie wykorzystywał talent *skradanie się*, więc dostrzeżenie jak przemyka wśród cieni, nie będzie łatwe.

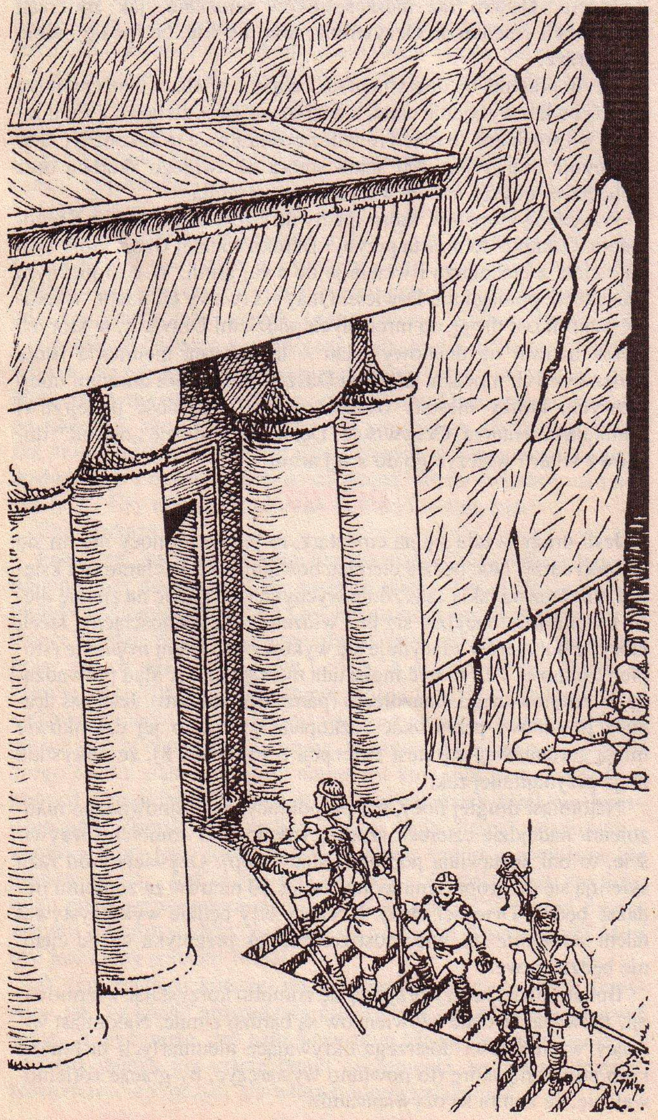
Bohaterowie, którzy przyjrzą się zombim korzystając z termowizji, zauważą, że ciała ożywieńców są bardzo zimne. Natomiast widzący w ciemności dostrzegą okrywające nieumarłych łachmany i ich popękaną skórę (to powinno wystarczyć, by gracze zorientowali się, że zombi są ożywieńcami).

Derek rozkazał zombim wykopać ciało syna wójta, które Ksenomanta zamierza ożywić i włączyć do swej armii. Dlatego też ożywieńcy nie będą walczyć, chyba że zostaną zaatakowani. Nieumarli nie zdadzą sobie sprawy z obecności bohaterów, dopóki ci nie ruszą do walki. Zombi, którym rozkazano słuchać Drwiciela, będą walczyć całą grupą. Jeśli drużyna zaatakuje, krwawy elf będzie przyglądał się wszystkiemu z boku, by ocenić siły przeciwnika, a dopiero potem wróci do Dereka. Quay postara się uniknąć walki – woli zaczekać na okazję do zasadzki, w trakcie której zaatakuje od tyłu.

MAUZOLEUM

Przed wami wznoszą się ruiny starożytnego mauzoleum, po którego bokach stoją dwa niemal zupełnie nienaruszone budynki. Drzwi do nich są zablokowane wielkimi blokami skalnymi, na których wyrzeźbiono obrazy przedstawiające przeróżne ceremonie pogrzebowe i rytuały poświęcone śmierci. Wszystkie budynki najwyraźniej zbudowano tuż po Pogromie, ale czasy ich świetności zdążyły już dawno minąć. Domyślacie się, że miał na to wpływ fakt, iż pod ziemią rozciągają się ruiny innego miasta, przez co ziemia jest nieco niestabilna.

Przypatrując się wznoszącemu się przed wami budynkowi, dostrzegacie, że jeden z jego rogów zawalił się, przemieniając w niestabilny stos kamieni. Jednocześnie zawał odsłonił wejście do trzech pokoi, znajdujących się po wschodniej stronie budowli. Rumowisko wygląda na trudne do pokonania, nie powinno okazać się jednak zbyt niebezpieczne pod warunkiem, że zachowa się nieco ostrożności.



Tak naprawdę, rumowisko jest dość zdradliwe, a o ten fałszywy wygląd postarał się Drwiciel, pragnąc w taki sprytny sposób załatwić ciekawskich miejscowych. Poza zniechęcaniem nieproszonych gości, sterta gruzu służy również jako system alarmowy. Jeśli bohaterowie znaleźli trop prowadzący do trzeciego pokoju mauzoleum, to zdołają uniknąć pułapek, gdyż działają one jedynie na osoby, które nie znają odpowiedniej drogi do środka. W przypadku zaś, gdy poszukiwacze przygód postanowią zbadać rumowisko przed pokonaniem go, to po udanym teście Percepcji o trudności 10 zorientują się, że nie wszystko jest takie, na jakie wygląda. Pułapki opracowano tak, że uruchomi je każda osoba, która stanie na luźny kamień. Aby uniknąć pułapek, wszyscy przechodzący przez niebezpieczny obszar muszą wykonać test Zręczności o stopniu trudności 1 na każde 25 kilogramów wagi (tzn. bohater ważący 200 kilogramów musi przejść test o trudności 8). Jeśli którąś z pułapek zadziała, to rumowisko zacznie się osypywać i wszyscy znajdujący się w jego obrębie padną ofiarą sypiących się kamieni.

Rumowisko: trudność wykrycia 10, trudność unieszkodliwienia 15, inicjatywa 10, efekt 15.

W mauzoleum: górny poziom

Wnętrze mauzoleum jest niemal zupełnie zatopione w ciemnościach – jedyne światło przebija się przez dziurę w zawalonej ścianie. Podłoga zbudowana jest z kamiennych płyt, które są pokryte suchymi liśćmi i patykami oraz kilkoma małymi kośćmi, najwyraźniej ogryzionymi przez szczury lub inne niewielkie ssaki. W pomieszczeniu jest zimno i lekko drży, reagując na nagłą zmianę temperatury. Moglibyście niemal przysiąc, że to miejsce chce wyssać z was całe ciepło. Słyszycie echo swoich kroków, odbijające się od gładkich, kamiennych ścian. Na ścianach głównego korytarza widzicie otwory, wiodących do kolejnych, zbezczeszczonych komnat umarłych. Na jego końcu widzicie szerokie, kamienne schody, wiodące w dół i ginące w ciemnościach.

Znajdujące się tu kamienne sarkofagi są puste, z wyjątkiem dwóch umieszczonych w dwóch komnatach na końcu korytarza. Spoczywające w tych trumnach zombi mają rozkaz zabić każdego, kto wejdzie do któregoś z dwóch pomieszczeń lub zejdzie na dół. We wszystkich pokojach wiszą stare gobeliny, a pod ścianami znajdują się ołtarze, przy których można się modlić. Ponieważ jednak miejsce to splugawiono, żaden z ołtarzy nie spełnia już swojego zadania – straciły one wszystkie swe specjalne moce i nie umożliwiają już kontaktowania się z zaświatami.

W mauzoleum: dolny poziom

Pokonując wiodące w dół kamienne stopnie, macie wrażenie, jakbyście już nigdy nie mieli opuścić tego grobowca. Kamienne ściany po bokach są wilgotne; w licznych zagłębieniach rosną niewielkie skrawki mchu. Słyszycie dochodzące gdzieś z dołu echo wody kapiącej do płytkiej kałuży. Każda kropla zdaje się być coraz bardziej i bardziej złowróżbna. W końcu docieracie do stóp schodów i wasze obute stopy zaczynają stąpać po żwirze pokrywającym podłogę. Rozglądając się na boki, dostrzegacie ciągnący się w lewo i prawo korytarz. Natomiast na wprost was ktoś rozebrał ścianę, odsłaniając szeroki tunel wykopany w ziemi. Teraz zauważacie, że to nie żwir pokrywa ziemię, a liczne odłamki skalne – zdaje się, że ktoś jednym potężnym uderzeniem roztrzaskał kamienie, z których zbudowano ścianę. Czujecie zimny powiew dochodzący z ziemnego korytarza.

Nagle alarmuje was cichy, trzeszczący dźwięk i po obu stronach korytarza widzicie zmierzające w waszą stronę postaci. Chodzące zwłoki ruszają do walki, nie obawiając się, że mogą zostać zniszczone. Z ich wysuszonych ciał zwisają pokryte ziemią łachmany i niewielkie płaty skóry, a głowy otaczają aury długich, brudnych włosów.

Z każdej strony atakuje drużynę jeden zombi. Ożywieńcom rozkazano pokonać każdego, kto zejdzie schodami.

1-4. SPLUGAWIONE KRYPTY

Te krypty splugawił Derek, kiedy urządzał swe komnaty w podziemiach. Znajdujące się tu trumny zostały otwarte i ograbione z całej zawartości. Większości ciał brakuje, a resztę rozwleczono po ziemi lub ułożono w groteskowych pozach, wyrażających przerażające cierpienie lub obsceniczne akty.

5. KRYPTA GŁOSICIELA

Drzwi do tego pomieszczenia zrobiono z twardego dębu, na rogach umieszczono symbole Garlen, a klamkę wykonano z brązu.

W środku, pod ścianą naprzeciwko drzwi, stoi trumna z białego marmuru, którą zdobią symbole Garlen. W rogu wznosi się ołtarz, który ma obrazować domowe ognisko. Leży na niej wiele darów – wspaniałe czary, złote monety, otwarte sakwy z biżuterią i wiele innych rzeczy.

Dary te przeznaczono Garlen jeszcze w czasach, gdy mieszkańcy miasta odwiedzali mauzoleum. Jeśli ktoś inny niż głosiciel tej Pasji weźmie coś z ołtarza lub spróbuje w jakiś sposób splugawić trumnę, to zostanie napiętnowany silną klątwą.

Silna klątwa: stopień 15; efekt: ofiara otrzymuje obrażenia ze stopniem 8 za każdym razem, gdy używa karmy; klątwę można zdjąć magicznie lub wykonując jakiś czyn, który udowodni żal i skruchę; obrażenia mają magiczną naturę, więc tylko naturalny pancerz duchowy (nie modyfikowany przez zbroje itp.) chroni przed nimi.

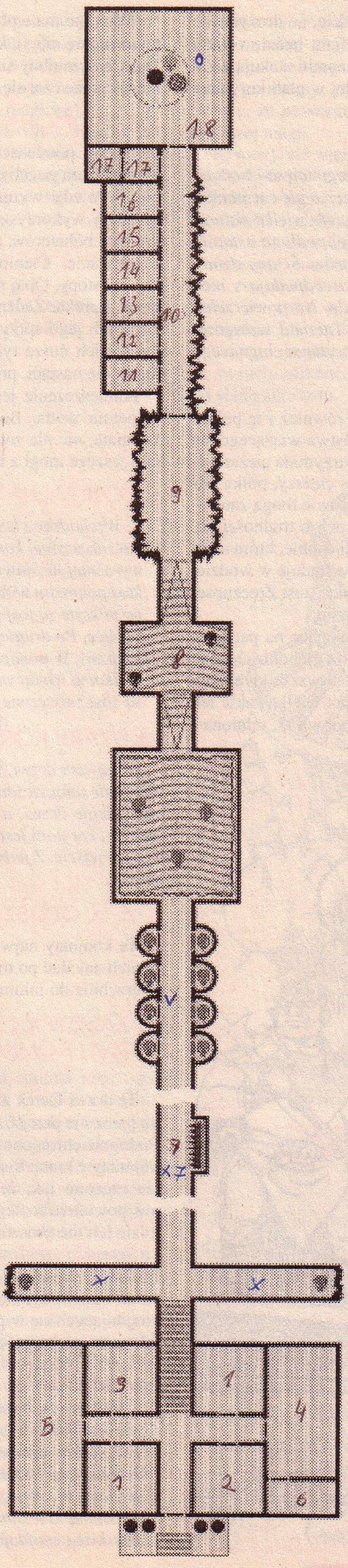
Na ołtarzu znajduje się: 100 złotych monet, 50 srebrnych, 2 srebrne puchary na wino (warte po 100 srebrnych monet), 2 brylanty (50 srebrników każdy), 2 rubiny (100 srebrników każdy) i złoty naszyjnik z wisiorem bardzo przypominającym symbol Garlen (200 srebrników).

Trumna jest zamknięta i nie da się jej otworzyć bez wcześniejszego rzucenia *Rozproszenia magii* (trudność 20). W środku spoczywa ciało głosiciela Garlen. Każdy bohater, który posiada umiejętność związaną z wiedzą w rodzaju **legendy i bohaterowie** lub **Pasje**, może wykonać jej test (stopień trudności 12) i ewentualnie rozpoznać Nathana Ellsmoka – legendarnego głosiciela Garlen oraz adepta Fechtmistrza ósmego kręgu. Ciało pochowano w ceremonialnych szatach, a zbroję herosa (kryształowa kolczuga) umieszczono u jego stóp, miecz i tarczę zaś na piersi.

Oczywiste jest, że Derek nie pozostawił tej krypty nienaruszonej.

6. MAGAZYN

W tym pomieszczeniu niegdyś przechowywano materiały potrzebne do balsamowania zwłok i inne przedmioty codziennego użytku, które były potrzebne w mauzoleum. Kiedy Derek wprowadził się do podziemi, przeniósł wszystkie znajdujące się tu rzeczy do miejsca swej pracy, więc komnata jest teraz pusta.



7. PÓŁKA GROBOWA

Właśnie tu pochowano wielu umarłych, którzy nie byli wystarczająco ważni, by posiadać rodzinne krypty. Ciała umieszczano na wielkich kamiennych płytach, aby dusze zmarłych powoli odchodziły do zaświatów. Wszystkie zwłoki zostały niestety rozerwane na kawałki przez zombich, szczury, pasczaki i innych przyjaznych mieszkańców podziemnych krypt.

ZIEMNY KORYTARZ

Kiedy wkraczacie do wykopanego w ziemi korytarza, przechodzi was nagły dreszcz. Po kilku krokach widzicie leżące na ziemi ciało starego człowieka. Choć zwłoki przypominają nieco ożywieńców, z którymi mieliście ostatnio nieco do czynienia, nie wygląda na zamieszkane przez jakąś niebezpieczną osobowość lub wrogiego ducha. Tak naprawdę, znaczna jego część uległa zniszczeniu – resztki prawego ramienia i klatki piersiowej noszą ślady szczurzych zębów, a innych fragmentów ciała w ogóle brakuje.

Tunel ciągnie się przez jakieś 20 metrów, po których drużyna natrafi na pułapkę. Uruchomi się ona w chwili, gdy ktoś stanie na niewielkim kamieniu umieszczonym na środku podłogi. Każda idąca korytarzem osoba ma 25% szans na nieświadome uruchomienie pułapki, a wtedy ze ściany wyskoczy drewniana, wzmacniana stalą płyta (wielkości 2 x 2 metry), wyposażona w długie ostrza, które przyszpilą ofiarę (lub ofiary) do przeciwległej ściany korytarza. Pułapka została wyposażona w przeciwwagę i nieszczęśnik, który w nią wpadł, będzie otrzymywał obrażenia w każdej rundzie, dopóki nie zostanie uwolniony z tych niezbyt miłych objęć. Aby odciągnąć płytę, trzeba przejść test Siły Fizycznej o trudności 40 (zsumuj stopnie ratujących ofiarę, a potem wykonaj rzut).

Pułapka z kolcami: trudność wykrycia 15, trudność unieszkodliwienia 15, inicjatywa 20, efekt 20 oraz 6 na rundę.

Właśnie ta pułapka zabiła Stefana Skorostopego. Tak bolesna i niehonorowa śmierć uniemożliwiła duchowi nieszczęśnika odejście w zaświaty i teraz – już jako cieniocżłowiek – czai się on w dalszej części korytarza.

Korytarz: Nisze

Ten ostatni odcinek korytarza wygląda zupełnie zwyczajnie, ale to tylko pozory. Derek i Quay tu właśnie umieścili ostatnie zabezpieczenie, mające utrzymać z dala od ich podziemnego królestwa nieproszonych gości. Po obu stronach korytarza, w niszach za ścianami, kryje się w ośmiu zombich. Ożywieńcy mają rozkaz atakować intruzów, gdy ci już ich miną. Derek ma po prostu nadzieję, że zombi zepchną przeciwników do basenu i tam ich wykończą. Dlatego też ożywieńcy zaatakują tę osobę, która

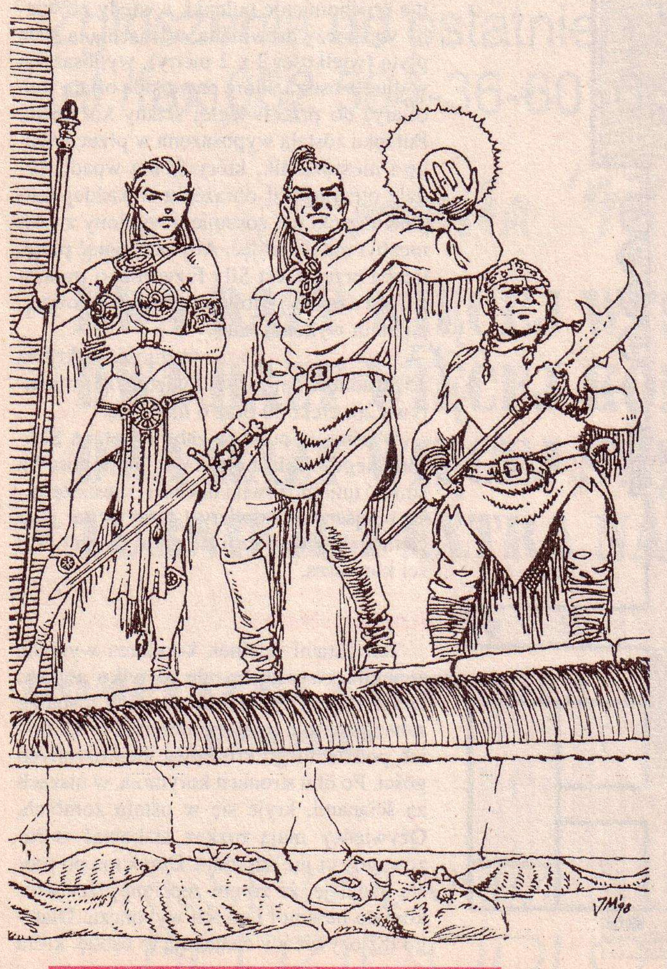
jako ostatnia minie nisze – zakładając, oczywiście, że drużyna się nie podzieliła, w takim bowiem przypadku ofiarą będzie ostatni członek pierwszej grupy. W pierwszej rundzie zombi atakują z zaskoczenia, a potem starają się zepchnąć ich dalej w głąb korytarza – do pułapki z basenem.

Korytarz: Basen

Czujecie dochodzący z przodu zapach zepsutego mięsa i zastałej wody. Po chwili dostrzegacie, że korytarz rozszerza się i w pomieszczeniu o szerokości prawie sześciu metrów zieje wielka dziura, wypełniająca go niemal w całości. Najwyraźniej podłoga ustąpiła i zapadła się na głębokość ponad sześciu metrów. Ściany dziury wyglądają na dość niestabilne; co pewien czas odpadają z nich grudki ziemi, które z pluskiem wpadają w wodę. Na powierzchni wody unoszą się cztery rozdęte ludzkie ciała. Tuż nad krawędzią basenu wiedzie wąska półka, prowadząca do korytarza ciągnącego się dalej po drugiej stronie.

Drwiciel i Złodziej Dusz razem opracowali również i tę pułapkę. Quay zdawał sobie sprawę z niebezpieczeństwa wiążącego się z basenem, więc postarał się, by wąska półka utrzymała ciężar tylko do 100 kilogramów. Jeśli stanie na niej ktoś cięższy, półka odpadnie od ściany i wyląduje w basenie. Bohaterowie mogą zauważyć pułapkę, jeżeli powiedzie im się test Percepcji o trudności 10. Natomiast test Zręczności o trudności 8 pozwoli osobie, która idzie po osypującej się półce, zeskoczyć z niej, nim wyląduje w wodzie. Oczywiście, po ścianach jamy niełatwo się wspiąć (test Zręczności o trudności 12), gdyż zbudowane są z luźnej ziemi.

Unoszące się na wodzie ciała to zombi, czekające na pechowców, którzy wpadną do jamy. Basen ma 1,5 metra głębokości, więc walczący w nim podlegają modyfikatorom stopni wszystkich akcji (wliczając w to inicjatywę), zależnie od tego, jak wielka część ich ciała znajduje się pod wodą: pas -2, klatka piersiowa -3, ramiona -4, głowa -6 (nie można walczyć).



Woda nie ma wpływu na walczące w niej zombi, a to ze względu na naturę magii, które ożywia te stwory. W tym właśnie miejscu Tarsk Krwiolubny stracił życie. On również stał się cienioczłowiekiem i także czai się w głębi korytarza.

8. ZATOPIONA KOMNATA

W tym pomieszczeniu znajduje się dwóch cienioludzi, którzy nie opuszczą go, chyba że dojrzą poruszające się w korytarzach życie. A wtedy wyruszą na „łowy" – idąc w mrocznym tunelu, spróbują wykorzystać moc Cienisty sobowtór na prowadzących drużynę bohaterów, a potem zaatakują od tyłu, zwiększając ogólne zamieszanie. Cienioludzie zwą się Tarsk Krwiolubny i Stefan Zwinnostopy. Obaj niemal sześć miesięcy temu padli ofiarami pułapek Dereka. Żaden z nich nie odważy się zaatakować Złodzieja Dusz lub jego sprzymierzeńców, wierzą bowiem, że Ksenomanta uwolni ich dusze tylko wtedy, gdy go zadowolą (co, oczywiście, nigdy nie nastąpi, ponieważ mają się stać członkami jego armii).

Pomieszczenie jest wysokie na 2,5 metra, z czego jednak 1,8 wypełnia woda. Bohaterowie, którzy postanowią przeszukać tę komnatę, nic nie znajdą, bowiem została ona zalana dawno temu, nim jeszcze mógł z niej skorzystać Derek.

9. POWITALNA KOMNATA

Wychodząc z korytarza, wkraczacie do prostokątnej, częściowo zniszczonej komnaty. Sufit i ściany tego pomieszczenia najwyraźniej już dawno temu się zapadły, a tunel, którym idziecie, ktoś po prostu wykopał, przebijając się przez jego środek. Ściany pokryte są fosforyzującym mchem, który rozświetla na żółto okolicę. Po drugiej stronie komnaty na zawiasach wciąż zwisają drzwi. W pomieszczeniu nie ma nic ciekawego, poza gruzem i kilkoma wiszącymi niegdyś na ścianach ozdobami, które teraz są zbyt zniszczone, by rozpoznać, czym niegdyś były.

10. STARY KORYTARZ

Minąwszy drzwi, weszliście do korytarza, który jasno oświetlają kamienie umieszczone tuż pod sufitem. Dokładnie naprzeciw widzicie kolejne drzwi, a kilka innych również po lewej. Tuż obok, po prawej, korytarz jest zupełnie zasypany – tony ziemi i kamieni blokują przejście. Z jednego z pomieszczeń po lewej dochodzą was słabe jęki.

11, 15, 16. OPUSZCZONE KOMNATY

Te komnaty najwyraźniej nie przetrwały zawału – nie pozostał w nich ani ślad po meblach, a zawalone ściany zmniejszyły ich powierzchnię do minimum.

12. ZABEZPIECZONE *SYMBOLEM STRAŻNICZYM* DRZWI I KOMNATA DEREKA

Te drzwi Derek zabezpieczył tak, że tylko jego towarzysze mogą przez nie przejść (patrz opis *Symbolu strażniczego*, **PZ** str. 179). Podobnie chronione jest wejście do celi więziennej oraz wejście do komnaty z kratą. Symbol zabezpieczający jest dość potężny. Zaklęcie rzucono tak, że na piersi ofiary pojawia się biała czaszka, a w powietrzu rozlega się głos: „Dzieci nie powinny bawić się tam, gdzie ich nie proszono!".

Symbol strażniczy: trudność wykrycia 13, obrona magiczna 12, trudność unieszkodliwienia 12, warunki uruchomienia to test *rzucania czarów* symbolu o trudności równej obronie magicznej osób znajdujących się w promieniu 3 metrów, *rzucanie czarów* 13, efekt 23, czas działania 5,5 roku

Komnata Dereka

Drzwi otwierają się z przejmującym skrzypieniem, a w wasze nozdrze uderza odór stęchłego powietrza i zapach kadzideł. Pokój oświetlają pełgające płomienie świec. Na środku komnaty leży zdobny, czarny dywan z wyszytym błękitną nicią gryfem. W rogu stoi małe łóżko, obok którego widzicie stół z dwoma krzesłami i drewnianą skrzynię. Dokładnie naprzeciw łóżka znajduje się szafa.

Dereka oraz jego towarzysza nie ma w pokoju. Drwiciel poszedł do kanałów, a Złodziej Dusz odwiedza paszczaki, które żyją w kuchni (pomieszczenie 17b). Skrzynia jest zamknięta (13) i wyposażona w pułapkę, która uruchomi się w chwili uniesienia wieka.

Pułapka ze strzałkami: trudność wykrycia 8, trudność unieszkodliwienia 12, inicjatywa 25, atak 15 (przeciętny sukces = 2 strzałki, duży = 4, ogromny = 6, wyjątkowy = 8), efekt 8 na strzałkę.

W skrzyni znajduje się wiele ksenomantycznych dóbr, takich jak kawałki skóry i kości, oraz fiolka z niezłym atramentem (20 srebrników), 15 złotych pierścieni (grobowe łupy, 15 srebrników każdy), 10 srebrnych pierścieni (10 srebrników każdy), srebrny naszyjnik (15 srebrników) i złoty naszyjnik (25 srebrników). Poza wspomnianymi wcześniej przedmiotami pomieszczenie jest raczej puste. W szafie wisi jedynie zwykłe ubranie, a stół jest pusty. Derek prowadzi dość spartański tryb życia, a to z powodu częstych „przeprowadzek", szczególnie ostatnimi czasy.

13. KOMNATA DRWICIELA QUAY'A

Drzwi otwierają się na niewyszukaną komnatę. Przeciwległa ściana zapadła się, a gruz z niej wypełnia niemal całe pomieszczenie. Na środku leży typowy dywan, pod lewą ścianą stoi łóżko, a tuż obok niego drewniana skrzynia. Komnata jest pusta.

Drwiciel właśnie zajmuje się eksplorowaniem podziemnych kanałów rozciągających się pod miastem. Spędza tu większość czasu, mając nadzieję odnaleźć te części Dravarth, których nie opuszczono przed Pogromem lub nie ograbiono później, jeszcze przed zawałem.

Skrzynia jest zamknięta (15) i wyposażona w pułapkę – zatrutą igłę w zamku. Jeśli test *magicznego wytrychu* (lub innego talentu/umiejętności pozwalającej otworzyć zamek) nie powiedzie się, igła wbije się w nieszczęsnego włamywacza, zatruwając go. A skrzynia – żeby było zabawniej – jest pusta.

Pułapka z igłą: trudność wykrycia 12, trudność unieszkodliwienia 12, inicjatywa 30, atak 20, efekt 4. Igła musi zadać obrażenia przekraczające wartość pancerza, by trucizna zaczęła działać.

Trucizna na igle: osłabiająca, stopień 6, obrona magiczna 6, wystąpienie pierwszych objawów po godzinie, czas działania 24 godziny; trucizna powoduje pocenie się, drgawki i halucynacje.

Quay ukrył wszystkie swoje dobra w małej dziurze wykopanej w rumowisku pod jednym z luźnych kamieni. Jeśli drużyna przeszuka gruz, to test Percepcji o trudności 15 pozwoli znaleźć kryjówkę oraz znajdujący się w niej skarb: dużą skórzaną sakwę z 45 sztukami złota, 200 srebrnikami, 4 rubinami (50 srebrników każdy), 2 szklanymi sztyletami i fiolką z trucizną (identyczną jak w pułapce, pozostały trzy dawki). W dziurze znajduje się również mała srebrna brosza (warta 20 srebrników), którą umagiczniono dla Quay'a tak, by mógł bez problemu przechodzić przez zabezpieczenia Dereka. Drwiciel ma zawsze przy sobie jeszcze jedną taką broszę.

14. CELA WIĘZIENNA

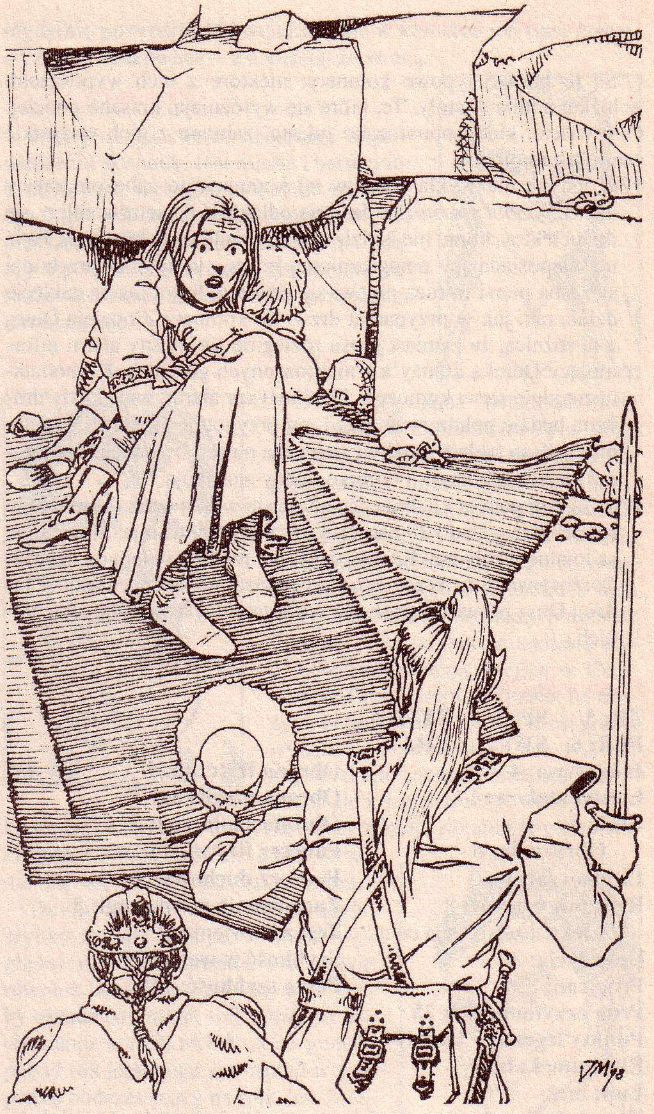
Wydaje się wam dziwne, że jedynie te drzwi spośród wszystkich, które dotąd widzieliście w tych podziemiach, są od zewnątrz wyposażone w zasuwkę. W dodatku wygląda na to, że ktoś je wyremontował, wykorzystując resztki zepsutych i starych drzwi. Wzmacniające je miedziane pasy wciąż jeszcze miejscami błyszczą, są niezmatowiałe. Badając uważnie drzwi, słyszycie dochodzący ze środka cichy jęk.

Na tych drzwiach również umieszczono *Symbol strażniczy*, taki sam jak na drzwiach komnaty Dereka. Tym jednak razem w powietrzu rozlegnie się głos: „NIKT NIE PRZEJDZIE!" (plus obrzydliwy śmiech MG).

Kiedy drużyna dostanie się do środka, przeczytaj, co następuje:

Odsuwacie zasuwkę i drzwi powoli zaczynają się otwierać. Nagle dochodzące ze środka jęki przeradzają się w krzyk przerażenia; tak wrzeszczeć może tylko kobieta.

– NIE! NIE! Nie mojego chłopca... nie bierz go! Proszę... nie jego...



Po chwili krzyk przeradza się w bezradny płacz. W końcu waszym oczom ukazuje się skąpana w słabym świetle komnata również częściowo zawalona, ale wypełniona słomianymi matami. W jednym z przeciwległych rogów ktoś zebrał kilka mat, tworząc coś na kształt łóżka. Tuż obok drzwi stoją niewielkie misy z jedzeniem i wodą. Na prowizorycznym posłaniu leży skulona ludzka kobieta, tuląca do piersi małe dziecko. Widząc wasze cienie pełznące po podłodze komnaty, wpija się w ścianę. Słyszycie jej cichy jęk, przerywający powtarzaną w kółko litanię:

– Nie mojego chłopca... nie mojego chłopca... nie mojego chłopca...

Kobieta to więzień, którego Derek trzyma na później jako pokarm dla duchowego wiatru. Ma na imię Sara, a jej syn Jon. Jak łatwo się domyślić, kobieta jest rozhisteryzowana i niezbyt przytomna – pozostanie w tym stanie, dopóki nie ujrzy światła dnia. Przez przynajmniej tydzień była przetrzymywana w tej celi, niewiele jedząc i śpiąc, jest więc w bardzo złym stanie. Pamięta niewiele, a ostatnie świadome wspomnienie, to wędrówka z synem do grobu męża. Potem nagle złapał ją od tyłu wysoki osobnik. Nie widziała jego twarzy, ale pamięta liczne ukłucia jakby noży wbijających się w jej plecy, bok i brzuch – czuła się tak, jakby przeciwnik miał całe ciało pokryte odłamkami szkła lub czymś ostrym. Wie również, że Derek zabija więźniów gdzieś w oddali, bowiem kiedy wyprowadzał stąd kogoś, to później dochodziły do niej odbijające się po korytarzach krzyki konających.

17. TYPOWE KOMNATY

Są to bardzo typowe komnaty; niektóre z nich wyposażono w łóżka, a inne w stoły. Te, które się wyróżniają, opisano poniżej. Oczywiście, kiedy opuszczano miasto, zabrano z nich wszystkie cenne przedmioty.

17a. Jedyna niezwykła rzecz w tej komnacie to zabezpieczający drzwi *Symbol strażniczy*. Jeśli na odległość 3 metrów zbliży się do nich ktoś, komu nie będzie towarzyszył Derek lub Quay, bądź też nieposiadający umagicznionej broszy, to symbol przebudzi się, a na piersi intruza pojawi się czaszka. I tym razem zaklęcie działa tak, jak w przypadku drzwi do komnaty Złodzieja Dusz, z tą różnicą, że zamiast głosu rozlegnie się głośny alarm informujący Dereka i Quay'a o nieproszonych gościach. Ksenomanta znajduje się w komnacie 17b i usłyszy alarm, więc kiedy drużyna będzie pokonywać drzwi, on przygotuje się na jej powitanie. Jeśli to będzie możliwe, poczeka nawet, by bohaterowie zajęli się czymś innym i dopiero wtedy zaatakuje.

17b. Ta komnata to kuchnia. Znajduje się w niej teraz Derek i jego towarzysze – stado 20 paszczaków, które kontroluje. Stworzenia są lojalne względem Ksenomanty, ten rzucił bowiem na nie czar *Rozkazywanie zwierzętom nocy* i nakazał im siebie chronić. Złodziej Dusz porusza się też zawsze w towarzystwie czterech zombich.

Paszczaki (20)

ZR: 5 **SF:** 5 **ŻYW:** 5
PER: 6 **SW:** 7 **CHA:** 1

Inicjatywa: 4	**Obrona fizyczna:** 8
Liczba ataków: 1	**Obrona magiczna:** 7
Atak: 5	**Obrona społeczna:** 7
Obrażenia: 6	**Pancerz fizyczny:** 0
Liczba czarów: 0	**Pancerz duchowy:** 2
Rzucanie czarów: 8	**Zachowanie równowagi:** 5
Efekt: Lokalizacja celu	**Test zdrowienia:** 1
Próg życia: 30	**Szybkość w walce:** 75
Próg ran: 8	**Pełna szybkość:** 150

Próg przytomności: 25
Punkty legend: 75 każdy
Ekwipunek: brak
Łup: brak
Uwagi: Paszczaki nie posiadają oczu, więc jeśli stado chce zlokalizować cel, należy wykonać test *rzucania czarów*. Zwierzęta te są lojalne Derekowi, ale i tak jeśli zginie choć jedno z nich, należy wykonać test Siły Woli o trudności 4 – gdy będzie on nieudany, stworzenia uciekną.

18. KOŚCIANY KRĄG I KRATA

Widzicie przed sobą złowróżbne światło. Na kamiennej podłodze leży krata, tuż koło której otwiera się wiodąca w ciemność jama. Dziurę tę otacza krąg z kości – najwyraźniej szczurzych – o promieniu mniej więcej 3 metrów. W środku widzicie mroczny, humanoidalny kształt, miotający się na lewo i prawo.

Ten krąg z kości to wynik działania zaklęcia Ksenomanty *Kościany krąg* (patrz **PZ**, str. 175), w którym znajduje się kościany duch o stopniu efektu 16. Oczywiście, duch nie przepuści nikogo bez pozwolenia Dereka.

Uwaga: Jeśli Ksenomanta już nie żyje, to czar oczywiście nie będzie działał.

Dziura to tak naprawdę długi na dziesięć metrów, wyposażony w żelazną drabinę szyb, który prowadzi do rozciągających się pod miastem kanałów.

KANAŁY

Zaskakujecie z drabiny wprost w miękkie błoto, w którym wasze stopy zatapiają się na głębokość kilku centymetrów. Korytarz nie jest już oświetlony, ale i tak widzicie po obu stronach skrzyżowania. Ruszacie przed siebie, spoglądając pod nogi i z głuchym cmoknięciem wyciągając stopy z błota, a potem uważnie zatapiając je w nim z powrotem.

Celem wyprawy w kanały winno być znalezienie siedziby duchowego wiatru. Istnieje wiele dróg do stawu, w którym „rezyduje" ten ożywieniec, ale prędzej czy później bohaterowie powinni i tak na niego natrafić. Jeśli będą zbyt długo maszerować w jedną stronę, to zawsze mogą dojść do zasypanego końca tunelu.

Niegdyś duchowy wiatr wędrował po korytarza poszukując ofiar, od czasu jednak, gdy Derek zaczął mu sprowadzać dusze do pożarcia, przestał się ruszać z okolic stawu, do którego – niczym do wodopoju – przychodzą mieszkańcy kanałów.

Drwiciel również kręci się po kanałach, więc istnieje szansa, że usłyszy drużynę i ruszy w jej stronę, by zbadać sytuację. Każda minuta, w której bohaterowie przebywają w kanałach, oznacza 10% szans, że Quay ich usłyszy. Jeśli zaś zaczną walczyć, to szansa wzrośnie do 20%. Kiedy elf zda sobie sprawę z obecności drużyny, to najpierw spróbuje zasztyletować któregoś z poszukiwaczy przygód lub w inny sposób postara się pokrzyżować ich plany. Jeżeli zacznie obawiać się o swój żywot, ucieknie w głąb kanałów – woli żyć, by walczyć później.

STAW

Waszym oczom ukazał się wielki staw. Wszystko wskazuje na to, że fragment podziemnych kanałów zapadł się, tworząc obszerną jaskinię, w której przez lata zbierała się woda. Mrużycie oczy, wydaje się wam bowiem, że widzicie słabe, błękitne światło, przebijające się przez powierzchnię stawu. Wśród mgiełki rozpościerającej się nad wodą udaje się wam dostrzec wznoszący się ku górze upiorny, wirujący kształt. Jest naprawdę straszliwy – wirująca chmura twarzy, długich, wykrzywionych twarzy, wykrzywionych w bólu i cierpieniu, a każda z nich jest inna i każda jęczy i krzyczy. Ten przerażający stwór zbliża się w waszą stronę.

Ten duchowy wiatr należy do słabych – w jego skład wchodzi tylko osiem duchów, co oznacza, że jest czwartego stopnia.

Kiedy drużynie uda się pokonać ożywieńca, przeczytaj, co następuje:

W kakofonii przerażających jęków wiatr powoli się rozwiewa. Fragmenty dusz rozsypują się w tysiące różnych stron, czasem przyjmując postaci Dawców Imion. Błękitne światło powoli znika, ale wam wydaje się jedynie, że przeradza się w skrzydlatą, promieniejącą istotę, która pomaga wszystkim duszom przenieść się do innego świata. W umysłach słyszycie słaby, niknący krzyk podziękowań. Światło raz jeszcze rozbłyska, a później waszym oczom ukazuje się ludzka dziewczynka. Ma może pięć lat i wpatruje się w was z zaciekawieniem. Potem uśmiecha się i spogląda ze smutkiem na swoje stopy, a prowadzący umarłych kieruje ją ku zaświatom.

ZAKOŃCZENIE

PUNKTY LEGEND

Podjęcie się wykonania zadania, nie wiedząc o zapłacie lub odrzucając ją	30
Przejście korytarzami bez uruchomienia pułapek	50
Uwolnienie kobiety i dziecka	50
Uwolnienie dusz z ciała duchowego wiatru	30 za duszę
Pokonanie Dereka	500
Pokonanie Quay'a	400
Pokonanie paszczaków	75 każdy (1500 za 20)
Pokonanie zombich	50 każdy (1250 za 25)
Pokonanie cienioludzi	450 każdy
Duchowy wiatr	2959
W sumie	7509 (do podziału)

DALSZE PRZYGODY

Drwiciel może powrócić do ruin już po śmierci Dereka. Może również spróbować się zemścić, a jeśli drużyna zdobędzie jakiś jego przedmiot wątkowy, to z pewnością postara się go odzyskać.

Jeżeli Derekowi w jakiś sposób uda się uciec, to przeniesie się on do następnego miasta, w którym znów spróbuje stworzyć swoją armię. Może również próbować się zemścić, bądź też bohaterowie usłyszą o jego wzrastającej mocy i będą musieli stawić mu czoło raz jeszcze.

Dravarth to doskonałe miejsce na kolejne przygody. Po przegnaniu Dereka i Quay'a, kanały czekają tylko na zbadanie. Może uda się nimi dotrzeć do obszaru niemalże niezniszczonego? Albo gdzieś w ich labiryncie ukryje się Horror bądź wielki skarb? W każdym jednak przypadku bohaterów czeka tu wiele przygód.

Erdigal może w końcu zrozumieć, że w jego głowie kryje się Horror, a wtedy zacznie błagać bohaterów o pomoc. Będzie chciał wyruszyć z nimi i pokonać stwora, aby wreszcie być naprawdę wolnym.

PLOTKI

1. Kilka miesięcy temu dwóch poszukiwaczy przygód wkroczyło do podziemnego miasta, próbując naprawić wszystko – troll Wojownik (Tarsk Krwiolubny) i człowiek Fechtmistrz (Stefan Zwinnostopy). Nigdy już nie wrócili. *Prawda.*
2. Erdigal występował na dworze w Throalu. *Prawda.*
3. Ostatnio ktoś widział przelatującego nad cmentarzem Hororra. *Fałsz.*
4. Ma i Pa Cherteck to therańscy szpiedzy. *Fałsz.*
5. Erdigal podczas jednej z podróży spotkał się z Horrorem i od tego czasu nie może grać. *Prawda.*
6. Erdigal mówi, że kiedy pewnej nocy był pijany, widział żywych umarłych chodzących po cmentarzu. *Prawda* swego rodzaju – patrz **Erdigal Flynn.**
7. Tetslo został kaleką, pokonując w pojedynkę Horrora. *Fałsz.*
8. Devin umieścił jakieś magiczne ingrediencje w swoich cegłach – dlatego tak ładnie wyglądają. Ma też gdzieś ukryte zapasy esencji żywiołu ziemi. *Fałsz.*

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

MA I PA CHERTECK



Ma i Pa (jak każą się nazywać) to dwoje starszych ludzi, którzy są właścicielami „Pijanego pomocnika". Ich gospoda jest czysta i można w niej naprawdę dobrze zjeść. Wynajmowane przez nich pokoje są niezwykłej jakości jak na tą cenę, choć może nieco za małe, ale spełniają swe przeznaczenie. Pa ostatnimi czasy wyposażył nawet gospodę w pewne innowacje, które zapewniają wygody rasom o specjalnych wymaganiach.



Oboje niewiele wiedzą o tym, co dzieje się na cmentarzu, ale mimo to nie zawahają się z własnej woli powiedzieć wszystkiego, co słyszeli. Niepokoi ich fakt, że ostatnio okolica jest coraz bardziej niebezpieczna. Zarzekają się również, że czasem słyszą dziwne dźwięki w piwnicy – jakby ktoś przerażony wrzeszczał i jęczał.

Ma i Pa pamiętają Tarska Krwiolubnego i Stefana Zwinnostopego. Wspomną, że obaj wyruszyli kilka miesięcy temu w stronę cmentarza, ale nigdy nie powrócili. Ma wciąż trzyma w komórce ich stare rzeczy – czyste i spakowane – z nadzieją, że wrócą.

ELSA CHERTECK



Elsa pomaga swoim dziadkom w prowadzeniu gospody. Jest młoda i bardzo lubi flirtować, szczególnie z tymi szlachetnymi gośćmi, którzy choć spojrzą na nią przyjaźnie. Najprawdopodobniej nie włączy się w akcję przygody, ale chętnie pomoże któremuś z bohaterów przeczekać mroczną noc.

DEVIN I DALLA ŻYZNOZIEMI



Devin i jego żona Dalla urodzili się i wychwali w Czerwonym Pyle. Wójt ma w tej chwili 55 lat i jest dumnym przywódcą mieszkańców miasta, którego murów nigdy nie opuścił. Osiągnął znaczne sukcesy w handlu, szczególnie ceramiką i glinianymi, czerwonymi cegłami (niektóre z nich trafiły nawet do najbogatszych domów Throalu). Devina bardzo martwią wydarzenia, które mają miejsce w Czerwonym Pyle, i zrobi wszystko, by drużyna poszukiwaczy przygód osiągnęła wyznaczony przez niego cel. Nie ma zbyt wiele do zaoferowania, ale zdecydował się już przeznaczyć 400 srebrników z miejskiej kasy dla tych, którzy zdołają zakończyć okradanie cmentarza. Poza tym nie może raczej nic dać, ale ofiaruje wszystko, co ma.



Devin bardzo chce, by drużyna szybko zaczęła działać, co może wyglądać nieco podejrzanie. Nie powie również bohaterom, że wszystkie groby okradziono mniej więcej rok po pochowaniu w nich zwłok. A co gorsza, ponad rok temu jego syn zginął w wypadku podczas pracy na roli. Jest zrozpaczony i przerażony myślą, iż coś mogłoby się stać z ciałem jego syna. Jeśli jednak okaże się, że bohaterowie wahają się, albo on, albo Dalla załamią się i opowiedzą o tym, czego się naprawdę obawiają.

ERDIGAL FLYNN
CZŁOWIEK TRUBADUR, SZÓSTY KRĄG

ZR: 6 **SF:** 4 **ŻYW:** 5
PER: 7 **SW:** 4 **CHA:** 4 (8)



Erdigal Flynn od jakiegoś czasu nie ma szczęścia. Nie wie jednak o tym, że podczas jednej ze swych pierwszych wypraw został naznaczony przez Horrora. Kryjący się w jego głowie stwór bardzo mile spędza teraz czas, upewniając się, że Erdigal nie przypomni sobie najważniejszego momentu opowieści. Często zmienia również głos Trubadura tak, że biedak grając i śpiewając popełnia strasznie dużo błędów. Z tego też powodu Erdigal zaczął pić i grać hazardowo. Z czasem stał się niepoprawnym hazardzistą i raczej nie zajmie się niczym, co nie wiąże się z jakimś zakładem. Boi się konfliktów

i na pierwszą oznakę gniewu ucieknie, po czym skuli się gdzieś pod najbliższymi schodami. Posiada jednak wiedzę, która może drużynie pomóc. Pewnej pijackiej nocy zasnął na dnie świeżo wykopanego grobu. Kiedy obudził się i próbował wdrapać na górę, ujrzał dwóch mężczyzn kopiących gołymi rękami ziemię i wydobywających pochowanego. Rozkazy wydawał im chudy, wysoki osobnik, posługując się sperethielem. Przerażony Flynn ukrył się na dnie grobu. Kiedy znowu wyjrzał, obcy zniknęli.

TETSLO ŁAMACZ TARCZ
ORK ZBROJMISTRZ, CZWARTY KRĄG

ZR: 7 **SF:** 6 **ŻYW:** 7
PER: 6 **SW:** 5 **CHA:** 4



Tetslo mieszka samotnie w małym pokoiku na tyłach swojego sklepu. Jest świetnym Zbrojmistrzem (wszystkie talenty na poziomie 4.) i za odpowiednią opłatą zgodzi się pracować dla drużyny. Nie poszukuje więcej przygód, a to z powodu pewnego konstrukta, dzięki któremu zaczął kuleć. Nie lubi mówić o tym, co mu się przydarzyło, a kiedy ktoś zacznie się o to dopytywać, może nawet przestać się odzywać. Osiedlił się w Czerwonym Pyle, by umknąć przed przeszłością, choć jednocześnie wciąż czuje sympatie do wędrujących po świecie poszukiwaczy przygód. Niewiele wie na temat cmentarza – zwłoki porywano w nocy, a kiedy ostatni raz tam był, to obok jednego z rozkopanych grobów znalazł dziwny cierń długi na prawie 5 centymetrów. Co ciekawe, cierń ten pokryty był krwią. Wciąż go ma i ewentualnie zaoferuje go bohaterom, uważa bowiem, że to może im pomóc. Cierń jest jednym z pomniejszych przedmiotów wzorca należących do Quay'a.

Tetslo wciąż posiada nieco ze swojego starego ekwipunku poszukiwacza przygód. Jeśli drużyna wyrazi zainteresowanie, może jej sprzedać eliksir ostatniej szansy (500 srebrników) oraz kryształową tarczę (150 srebrników). W cenę sprzedaży tarczy wliczy nawet jej wzmocnienie.

DEREK ZŁODZIEJ DUSZ
KRASNOLUD KSENOMANTA, PIĄTY KRĄG

ZR: (15) 6/k10 **SF:** (15) 6/k10 **ŻYW:** (16) 7/k12
PER: (18) 7/k12 **SW:** (16) 7/k12 **CHA:** (10) 5/k8

Talenty:
Czytanie/pisanie (5): 12/2k10
Czytanie/pisanie znaków magicznych* (5): 12/2k10
Ksenomancja* (6): 13/k12+k10
Matryca (5)
Matryca (5)
Matryca (5)
Matryca (5)
Moc woli (4): 11/k10+k8
Powstrzymanie ducha* (6): 18/k20+k12
Prowokacja (5): 10/k10+k6
Przerażanie (5): 12/2k10
Rytuał karmiczny (5)
Rzucanie czarów* (6): 13/k12+k10
Spojrzenie astralne (5): 12/2k10
Wytrzymałość 4/3 (6)
Szybkość: w walce 30, pełna 60
Umiejętności:
Artystyczna/wyszywanie (1): 6/k10
Wiedza/wiedza o Horrorach (1): 8/2k6
Wiedza/wiedza o ożywieńcach (2): 9/k8+k6
Inicjatywa: k10
Karma: kostka k6, punktów 15

Walka
Obrona fizyczna: 8
Obrona magiczna: 11
Obrona społeczna: 6
Pancerz fizyczny: 4
Pancerz duchowy: 7
Obrażenia
Próg życia: 63 (30)
Próg ran: 11
Próg przytomności: 49 (16)
Test zdrowienia: k12 (trzy razy dziennie)
Zaklęcia:
Krąg 1: *Doświadczenie śmierci, Krąg zimna, Pojedynek woli, Rozkazywanie zwierzętom nocy, Taniec kości, Upiorny dotyk, Wykrycie ożywieńców.*
Krąg 2: *Duch mgły, Kościany krąg, Krąg życia, Nieprzenikniony mrok, Ochronna mgła.*
Krąg 3: *Ból, Duchowy sobowtór, Grobowe przesłanie, Oblicze śmierci, Opary grozy.*
Krąg 4: *Stworzenie kościotrupa, Wizje śmierci.*
Krąg 5: *Stworzenie zombiego, Symbol strażniczy.*
Wyposażenie: 1 moneta żywiołu ziemi, 20 miedziaków, 3 sztuki złota, 60 sztuk srebra, amulet krwi: desperacki czar, amulet krwi: osłabienie ciosu, amulet krwi: oszukanie śmierci, buława, eliksir leczenia (2), eliksir zdrowienia, księga, nóż, ubranie podróżne, wyszywana szata, zbroja skórzana, zestaw do wyszywania, zestaw podróżny.
Uwagi: zdolność rasowa – termowizja; może poświęcać karmę na akcje oparte wyłącznie na Percepcji; obrona magiczna zwiększona o +1 na piątym kręgu (zmiana uwzględniona w powyżej).

Derek mieszka w ruinach Dravarth już niemal od ośmiu miesięcy. Wraz z Drwicielem zbudował całkiem niezłą siedzibę w katakumbach ciągnących się pod cmentarzem. Derek pragnie wskrzesić armię ożywieńców, którzy wesprą go w obsesyjnym dążeniu do władzy. Ruiny Dravarth bada w poszukiwaniu księgi, która według



niego tu się znajduje i w której opisano rytuał pozwalający stworzyć całą armię zombich. Wykorzystując zaklęcia i Quay'a, porywa mieszkańców Czerwonego Pyłu i wrzuca ich do podziemnych kanałów w nadziei, że w ten sposób uda mu się kupić lojalność duchowego wiatru (jeśli coś takiego jest w ogóle możliwe).

Do tej pory ożywił 25 zombich (ciała porwał z cmentarza) i w przypadku wszystkich wykorzystał magię krwi, która go bardzo fascynuje. W znacznym stopniu opiera się na potędze magii i może dlatego wzmacnia swą siłę licznymi amuletami krwi.

DRWICIEL QUAY
KRWAWY ELF ZŁODZIEJ, CZWARTY KRĄG

ZR: (20) 8/2k6 **SF:** (14) 6/k10 **ŻYW:** (13) 6/k10
PER: (16) 7/k12 **SW:** (14) 6/k10 **CHA:** (12) 5/k8

Talenty:
- Atak z zaskoczenia* (4): 12/2k10
- Broń biała (5): 13/k12+k10
- Kradzież kieszonkowa* (4): 12/2k10
- Magiczny wytrych* (5): 12/2k10
- Paserstwo* (6)
- Poznanie zamka* (4): 11/k10+k8
- Prowokacja (1): 8/2k6
- Rytuał karmiczny (4)
- Skradanie się* (4): 12/2k10
- Tkanie wątków (Złodziej) (3): 8/2k6
- Unik* (5): 13/k12+k10
- Uniknięcie pułapki* (3): 11/k10+k8
- Wspinaczka (4): 12/2k10
- Wytrzymałość (5)

Szybkość: w walce 55, pełna 110

Umiejętności:
- Artystyczna/rzeźbienie w drewnie (1): 6/k10
- Wiedza/wycena klejnotów (1): 8/2k6
- Wiedza/znajomość istot żywych (1): 8/2k6

Inicjatywa: k12

Karma: kostka k6, punktów 12

Walka
- Obrona fizyczna: 10
- Obrona magiczna: 9
- Obrona społeczna: 7
- Pancerz fizyczny: 6
- Pancerz duchowy: 6

Obrażenia
- Próg życia: 60 (55)
- Próg ran: 9
- Próg przytomności: 47 (42)
- Test zdrowienia: k10 (dwa razy dziennie)

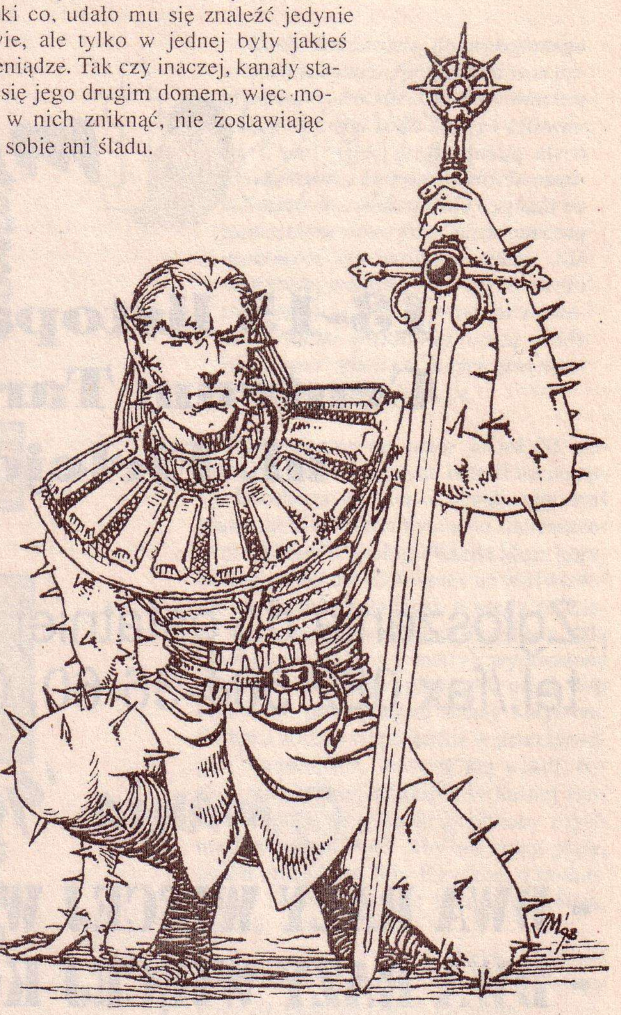
Wyposażenie: 10 sztuk złota, 35 sztuk srebra, amulet krwi: oko astralne, eliksir ostatniej szansy, jastrzębiec, krwawe kamienie (zbroja), lotny sztylet, miecz, narzędzia rzeźbiarskie, narzędzia złodziejskie, okład Kelixa, płaszcz z łusek espagry, puklerz, sakiewka z 5 topazami (25 srebrników każdy), srebrna brosza (20 srebrników; umagiczniona przez Dereka – umożliwia przechodzenie przez jego straże i bariery), sztylety (2), ubranie podróżne, zestaw podróżny, złoty pierścień (wart 50 srebrników).

Uwagi: zdolność rasowa – termowizja; może poświęcać karmę na akcje oparte wyłącznie na Percepcji.

Drwiciel opuścił Krwawą Puszczę cztery lata temu po tym, jak został rozpoznany jako jeden z członków organizacji pragnącej otworzyć Dwór Elfów na resztę Barsawii. Wierzył, że jest to szlachetny cel, kiedy jednak przywiedziono go przed oblicze królowej Alachii i skazano na banicję za zabicie strażnika, zaczął w to wątpić. Przez dwa lata podróżował po Barsawii, kryjąc się w ciemnościach i odkrył, że reszta tej krainy nie ma elfom z puszczy nic do zaoferowania. Zrozumiał, iż był głupcem, pragnąc otwarcia Dworu. Czuł coraz większy żal, znienawidził mieszkańców Barsawii za to, kim są i za to, co przez nich przeżywa. Znienawidził również Krwawą Puszczę za to, że został z niej wygnany, choć wciąż w głębi duszy pragnie do niej powrócić.

Rok temu, w trakcie walki, spotkał Dereka. Szybko zaprzyjaźnili się ze sobą, obaj bowiem pragnęli zmienić świat. Quay zaufał Ksenomancie i pomaga mu w jego rytuałach i obrzędach, choć niepokoi go obsesja krasnoluda dotycząca magii krwi. Drwiciel martwi się, że pewnego dnia Derek zabije się, zużywając zbyt dużo krwawej magii.

Krwawy elf większość wolnego czasu spędza w kanałach ciągnących się pod zrujnowanym miastem i nieustannie stara się unikać duchowego wiatru. Derek co prawda zapewniał, że ożywieniec nie jest niebezpieczny, ale mimo to nie czuje się w jego bliskości najlepiej. Cały czas, oczywiście, bada podziemne miasto, poszukując niezniszczonych komnat. Póki co, udało mu się znaleźć jedynie dwie, ale tylko w jednej były jakieś pieniądze. Tak czy inaczej, kanały stały się jego drugim domem, więc może w nich zniknąć, nie zostawiając po sobie ani śladu.



KONKURS

Na stronie 4 umieszczona jest reklama Księgi Wiedzy – dodatku do gry Earthdawn – Przebudzenie Ziemi. Autor ilustracji znajdującej się na okładce podręcznika popełnił poważny błąd merytoryczny – pewien element rysunku jest niezgodny ze światem gry.

Waszym zadaniem jest odnalezienie i przesłanie nam opisu tego błędu wraz z kuponem konkursowym umieszczonym w rogu tej strony.

Wśród szczęśliwych zwycięzców rozlosujemy cenne nagrody.

Rozwiązania należy przysyłać do 10 grudnia 1998 na adres wydawnictwa.

EARTHDAWN KONKURS

Przedstawiam Wam krótkie, ale nowe spojrzenie na historię Świata Mroku – nowe i inne. A ponieważ autor sam (na moją zresztą prośbę) napisał wstęp, więc ja pozbawię Was przyjemności czytania mojego.

(tk)

Krzysztof „Reaven" Moszyński

JAK DO TEGO DOSZŁO?

Ilustracja: Magdalena Jędrzejczak

Autor jest członkiem PESM (www.pesm.rpg.pl)
*Ten artykuł nie został zaakceptowany przez firmę **White Wolf Inc.***

Drodzy bywalcy Świata Mroku, czy zauważyliście, że **White Wolf** w każdym z kolejnych podręczników prezentuje inne podejście do świata, inaczej wprowadza weń istoty nadnaturalne i inne zaszczepia im wizje wszechświata? A jednak miesza je beztrosko wszystkie razem, nie uzasadniwszy, dlaczego, jak i po jakiego diabła... Wraz z moimi znajomymi wyznajemy zasadę, że jak grać, to na całego – w tym wypadku stosujemy firmowy koktajl ze wszystkich składników (no, mumie sobie odpuściliśmy – łażenie po mieście w poszukiwaniu bandaży to dość nudne zajęcie), bo miasteczko, po którym biegają wilczki, wampirki, nieśmiertelni i maguski jest po prostu odlotowe! Ale jak to zrobić, jeśli wilkołaki uważają wampiry za twory Żmija, zaś wampiry twierdzą (i mają po temu powody), że są potomkami Khaine'a? Z jednej strony mity, Gaja i Żmij – z drugiej strony religia chrześcijańska, Bóg i bratobójca. To mi po prostu nie pasuje. Gracze mogą sobie oczywiście myśleć, co chcą, ale prowadzący MUSI wiedzieć, co za diabelstwo mu się lęgnie po ulicach... Więc stworzyłem swoją wizję dziejów świata i okoliczności powstania istot nadnaturalnych, starając się pomieścić w niej wszystkie wierzenia i legendy tak, by gracze nie musieli się nagle przestawiać na inny sposób myślenia (o sobie i innych), ale by MG mógł objąć całość i stwierdzić: „Tak, to ma sens...". W artykułach dostępnych w Internecie tylko piszą, jak przeliczyć szansę zadziałania daru wampira na wilkołaka i na odwrót, a przecież nie o to chyba chodzi!

Proponuję Wam oto moją wizję i mam nadzieję, że – jeżeli nawet nie będzie się Wam specjalnie podobała – przynajmniej naprowadzi Was na trop Wielkiej Tajemnicy...



Jak zatem doszło do tego, że na Ziemi pojawiły się zwierzołaki, wampiry, magowie, nieśmiertelni i inne „stwory" Świata Mroku? Dlaczego ich legendy i wierzenia są tak różne, a jednocześnie tak podobne? Skąd efekty Paradoksu, skąd zapowiedzi Apokalipsy, nadejścia Prastarych? Czy istoty będące tak ze sobą powiązane, mogą rzeczywiście być tak od siebie odmienne?

Odpowiedzi na te pytania poznacie, jeśli dobrniecie do końca poniższego artykułu...

JAK POWSTAŁY ISTOTY MROKU?

Wszystkie te istoty powstały na Ziemi – ale ich twórcy z Ziemi się nie wywodzą... Stworzyciele przybyli do naszego świata z innego wymiaru, przechodząc przez czasoprzestrzenne załamanie, zwane przez współczesnych Umbrą. Przyszli z wymiaru, w którym bezustannie toczyły się wojny pomiędzy niezwykłymi mocami, walczącymi – jak zwykle – o dwie najbardziej pożądane we wszechświecie rzeczy: władzę i potęgę. Przez eony niezwykłe armie ścierały się ze sobą, a pokonanych wyrzucano do energetycznych zawirowań, o których wtedy jeszcze nic nie było wiadomo – poza tym, że istnieją. Dziesiątki istot o mocy niemal boskiej (według naszych standardów) zginęło w takich zawirowaniach, ale kilka z nich – z niewiadomych przyczyn – wraz ze szczątkami swoich armii znalazło się w naszym wymiarze. W wymiarze, którym rządziła Gaja – pradawna istota, mocą dorównująca przybyłym istotom, które niezwłocznie rzuciły się na jej serce: Niebieską Planetę. Ale atak najeźdźców został odparty zadziwiająco szybko przez niedorozwinięte jeszcze, ale już niezwykle wojownicze dzieci Gai – ludzi. Przybysze (zwani dalej Pradawnymi) wycofali się więc w niedostępne ludziom zakamarki planety i – odpierając sporadyczne ataki Gai, wciąż w pełni nie zdającej sobie sprawy z zagrożenia – zaczęli budować własne armie. Nie tworzyli ich jednak z niczego – po prostu przekształcili już gotowy materiał, zawierający zadowalające ich cechy – materiałem tym byli ludzie. Tak powstali praprzodkowie wampirów, nieśmiertelnych i zwierzołaków. Jednak wrodzona nienawiść była silniejsza niż wszystko inne – nowo utworzone armie rzuciły się sobie do gardeł, a populacja dzieci Gai wciąż rosła i rosła. I chociaż ludzie byli bezlitośnie tępieni przez twory Pradawnych, nie dali się pokonać, a liczebność wrogich armii ustawicznie się zmniejszała.

JAK DOSZŁO DO OBECNEJ SYTUACJI?

Nad zwierzołakami jako pierwszymi zawisła groźba zagłady. Będąc w tak rozpaczliwej sytuacji, uczyniły desperacki krok: przeszły na stronę Gai. Rokowania odbyły się w Umbrze, a ich efektem było całkowite poddanie się garou woli i władzy Matki. Gaja zaś, znając ich potęgę, uczyniła z nich swych obrońców i wspierała z całych sił. To jednak nie wystarczyło, armie Pradawnych były już zbyt potężne, by można je było powstrzymać. Gaja poświęciła więc samą siebie. Życie na planecie zostało niemal całkowicie zniszczone, Pradawni przestali istnieć, a Gaja zapadła w śpiączkę.

Nie jest to jednak koniec historii. Po ponad kilkudziesięciu milionach lat na Ziemi znów pojawiło się życie, a przez kolejnych kilkanaście milionów lat świat ewoluował, aż stał się takim, jakim go

znamy. Ludzie zdominowali planetę, osiągnęli niesłychany poziom technologiczny, a ich wiedza jest przeogromna. Przetrwały także niedobitki tworów Pradawnych, jednak tym nie dane było nigdy osiągnąć swej poprzedniej świetności – co więcej, istoty te powoli, acz nieuchronnie, wymierają, a ich liczebność zmniejsza się z każdym dniem. Rozprzestrzenione po całym świecie, żyją przeważnie w niewielkich grupach, opowiadając sobie legendy o przeszłości, które są coraz to mniej prawdziwe. Nieśmiertelni wędrują bez celu, wampiry interesuje niemal tylko przeżycie (niemal, bo żyjąc przez tyle lat u boku człowieka, trudno nie nabrać jego cech i nie przejąć od niego zamiłowań i zainteresowań), a wilkołaki, niemal doszczętnie wymordowawszy inne zwierzołaki w bratobójczej Wojnie Gniewu, nieudolnie starają się dotrzymać przysięgi swych przodków złożonej Gai. Pozostała im jednak jedna rzecz, niezmieniona pomimo upłynięcia tylu milionów lat – wzajemna, podświadoma nienawiść...

Powstały także nowe istoty: bliskość Umbry dała szansę na zaistnienie magów i dziwacznych mutacji żyjących w niej stworzeń. Dzieci Gai zaś mniej lub bardziej świadomie przyczyniają się do jej zguby, a Gaja... Jest słaba, niemal niezdolna do obrony, mimo iż potrzebujemy jej teraz bardziej niż kiedykolwiek...

APOKALIPSA?

No właśnie – koniec jest bliski, a my nawet nie zdajemy sobie z tego sprawy, co najwyżej podświadomie to przeczuwamy. Cóż się stało? Otóż wojna w innym wymiarze, z którego przybyli Pradawni, dobiega końca – pozostały już tylko dwie walczące ze sobą potęgi – dwie **największe potęgi**. Jedna z nich znana jest garou pod imieniem Żmija, druga pozostaje zagadką, jest jednakże od wielkiego węża nieco potężniejsza. I tak, szukając sposobu na zwycięstwo, Żmij zwrócił swe plugawe oblicze w stronę naszego świata. Czego pragnie? A jak myślicie? Oczywiście, mocy, energii – a tę może posiąść bardzo łatwo, wystarczy, że uczyni z naszego Słońca supernową – wyzwolona przy tym energia zostanie przez niego przechwycona i pozwoli mu na zniszczenie swego rywala, a wówczas – na podbicie innych światów. „I pozostanie tylko jeden..."

Gaja jednak, choć zmęczona i wciąż słabnąca, nie poddaje się – nie walka ze Żmijem jest ponad jej siły. To już tylko kwestia czasu. I chociaż nie wszystkie machinacje Żmija – wysyłającego przez Umbrę swoje stwory i wypaczającego umysły ludzi i „nieludzi" – odnoszą zamierzony skutek (garou wciąż ofiarnie bronią Gai, a bezpośrednie starcia z pomiotem Żmija to dla nich nie tylko obowiązek, ale także frajda i szansa pokazania sobie i innym, jak wielkimi wojownikami są w rzeczywistości), to Gaja umiera, kawałek po kawałku, niczym organizm trawiony przez złośliwego raka... Jak długo jeszcze to potrwa? Kiedy Słońce zniszczy naszą planetę, dostarczając Żmijowi mocy do zabijania innych światów, nam nieznanych? Czy nie ma już dla nas nawet cienia nadziei?

Czas pokaże...

Poza tym, jest jeszcze jedna bardzo ważna rzecz, która najprawdopodobniej doprowadzi do naszego końca. Otóż, jak już wspomniałem, Ziemia jest sercem Gai, bezustannie niszczonym przez jej dzieci – ludzi. Wciąż osłabiona, dodatkowo jest raniona, niszczona przez swych własnych synów i córki. A jednocześnie... Dzieci są częścią swej Matki. Każda śmierć rani ją i osłabia. Stąd też dosyć ciekawa sytuacja – im ludzi jest więcej, tym potężniejsza jest Gaja, ale też więcej osób przyczynia się do niszczenia planety, w wyniku czego Matka słabnie. Gdyby natomiast ktoś (np. garou) wpadł na pomysł wymordowania ludzi, to chociaż zakończy działania doprowadzające Ziemię do upadku, uczyni Gaję niemal bezbronną – konsekwencją tego jest oczywiście nasza śmierć i spełnienie się planów Żmija... Jest to sytuacja bez wyjścia – cokolwiek zrobimy, tylko pogorszymy naszą sytuację... A jednak... Czy mamy z założonymi rękoma siedzieć i czekać na nadejście Apokalipsy?! Musi być jakiś inny sposób! Musi!

W tym miejscu kończę, resztę pozostawiając w sferze domysłów, tak, by każdy prowadzący mógł dodać coś od siebie, ubarwić świat... i, być może, dać nam wszystkim szansę na przetrwanie...

Teraz jednak już macie punkt zaczepienia, stoicie na ścieżce, którą możecie kroczyć. Na własną odpowiedzialność...

Katedra



Po raz pierwszy na naszych łamach publikujemy przygodę do gry ***Wampir: Maskarada*** *i trzeba przyznać, że zaczynamy „z grubej rury". Scenariusz napisał znany naszym czytelnikom specjalista od tego systemu. Naszym zdaniem, bardzo się postarał. Ostrzegam jednak, że nie jest to przygoda łatwa, wymaga bowiem od Narratora wiele inwencji, a graczy zmusza do umysłowej pracy. Jednakże nastrój i niewielkie przesłanie, które w niej znajdziecie, warte są uwagi. Miłej zabawy.*

(tk)

Ta przygoda nie została autoryzowana przez firmę White Wolf Inc.

Scenariusz:
Tomasz Andruszkiewicz
Grafika:
Piotr Wyskok

Wstęp

Saga, którą chcę wam przedstawić, przeznaczona jest dla trzech francuskich wampirów. Choć treść wykracza poza ramy książki **Wampir: Maskarada** i opiera się o pozycję **Wampir: Podręcznik gracza** oraz inne materiały, nie wymaga od graczy czy Narratora dużego zasobu doświadczeń ze Światem Mroku. Wraz z wprowadzaniem nowych elementów, będę się starał tłumaczyć ich znaczenie i zastosowanie.

Przedstawiając splot wydarzeń, możliwe ścieżki rozwoju fabuły i narzędzia pozwalające na kontrolę przebiegu gry, pozwolę sobie na pewien zabieg formalny. Otóż przedstawię grupę postaci, dla której można by rozegrać tę sagę i z punktu widzenia przygotowanych wampirów będę opowiadał całą historię. Nie oznacza to, że gracze mają podzielić się owymi gotowymi postaciami i nie jest dopuszczalne stworzenie nowych – po prostu ze względu na ograniczoną objętość nie mogę pozwolić sobie na tłumaczenie wszystkich możliwych wariantów reakcji na wydarzenia. Zachęcam do modyfikowania zarówno konkretnych scen, jak i bohaterów; to, co tu znajdziecie, nie jest scenariuszem przygotowanym do odczytania/odegrania na sesjach, a raczej koncepcyjnym szkieletem, służącym do pokazania problemu i metod jego rozwiązania.

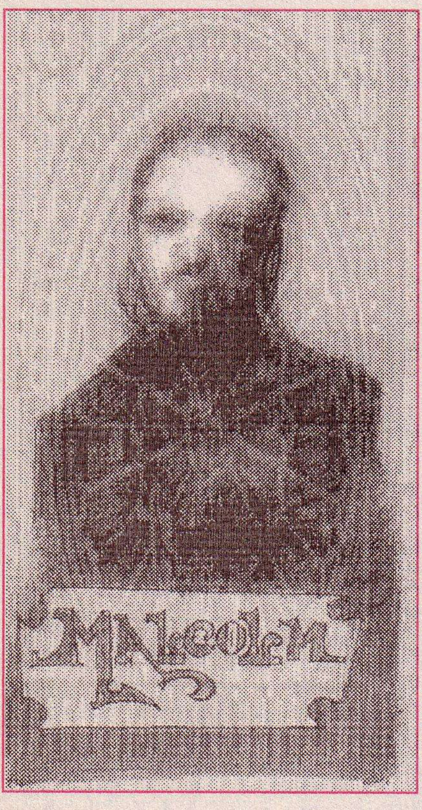
Przygotowane przeze mnie postaci są młodymi wampirami, które o świecie Rodziny wiedzą niewiele. Jeśli będziecie tworzyć własne, polecam przyjęcie podobnych założeń – dzięki temu początkujący gracze nie będą mieli problemu z dopasowaniem się do ról. Nawet doświadczone osoby nie powinny czuć się źle w takich wcieleniach – bohaterowie niezależni oraz wydarzenia nie eksploatują wątków często spotykanych w grze **Wampir: Maskarada**, przez co wszyscy mogą odkrywać, dzięki prowadzeniu „żółtodziobów", nowe aspekty życia nieumarłych.

Przewodnimi tematami opowieści są bezlitosność losu oraz pragnienia wykraczające poza możliwości realizacji. Wydaje się, że nie są to zagadnienia proste – namawiam do kilkukrotnego przeczytania całości i dokładnego jej przemyślenia. Jeśli w momencie rozpoczęcia gry Narrator nie będzie miał spójnego obrazu sagi, może łatwo zaplątać się w sprzecznych wyjaśnieniach, które zniszczą nastrój i pogrzebią wysiłek, jaki włożył w przygotowanie się do prowadzenia. Lepiej przełożyć grę o tydzień, niż po sesji usłyszeć, że było nudno, nieciekawie czy bezsensownie.

Sceneria przedstawianej opowieści (gotycka katedra) oraz większe lub mniejsze powiązania bohaterów niezależnych z Kościołem nie mają oczywiście na celu urażania czyichkolwiek odczuć religijnych bądź dyskredytowania struktury, działań czy idei Kościoła katolickiego. To ważne tło wydarzeń, a nie tani chwyt, mający na celu dodanie „mroczności" czy dopasowania się do stylistyki horroru; jeśli gdziekolwiek posuwam się do wydawania negatywnych opinii czy snucia domysłów na temat osób związanych z Kościołem, w każdym przypadku chodzi mi o ich ludzki aspekt – niedoskonałość psychiki, niezrozumienie idei – a nie generalizację, rozciągającą ich czyny czy myśli na katolickie społeczeństwo. Daleki jestem od przyznawania sobie prawa do oceny dowolnej religii, kwestii etycznych czy społecznych; jeśli obdarzam moich bohaterów wiarą jakiegoś rodzaju, to nie chcę oceniać jej, a jedynie wewnętrzne światy postaci postrzegane przez taki pryzmat.

SPIS POSTACI

Na początku przedstawię trzech Kainitów, którzy mogą posłużyć do rozegrania sagi, a następnie osoby najważniejsze dla przebiegu wydarzeń. Pominę resztę postaci, nie chcąc tracić miejsca. Niektórych z was zdziwi zapewne, że opisy bohaterów pozbawione są wszelkich wartości punktowych współczynników czy zdolności; uważam, że nie są one niezbędne i jeśli będą wam potrzebne, możecie bez trudu określić najistotniejsze z nich na podstawie opisów, a pozostałe wybrać dowolnie.



Malcolm

Klan: Toreador
Natura: Samotnik
Postawa: Epikurejczyk
Pokolenie: XII
Przeistoczenie: 1967 rok
Wiek z wyglądu: 40 lat
Wygląd: Niski, o drobnej budowie ciała, małych stopach i dłoniach. Ciemne włosy niemal zawsze zaczesane do tyłu, odsłaniają gładkie i regularne czoło. Oczy o szarej, matowej barwie, spojrzenie odległe i nieobecne, skóra wyjątkowo (jak na wampira) zaróżowiona. Daniel uwielbia ubierać się ekstrawagancko, choć jego strój nigdy wyraźnie nie przekracza norm zwyczajowych towarzystwa, w którym się znajduje. Nie wygląda na młodzieńca, lecz sprawia wrażenie osoby doskonale się trzymającej. Często gestykuluje, a jego charakterystyczne, szerokie ruchy całymi ramionami pozwalają (mimo niewielkiego wzrostu) wyłowić go wzrokiem spośród tłumu ludzi.
Uwagi: Malcolm pochodzi z Anglii, a został przeistoczony (wbrew woli) przez Toreadora z Brukseli. Uciekł od Rodzica, gdy na tyle zrozumiał klątwę wampiryzmu, by radzić sobie samemu. Zamieszkał w Paryżu, stolicy piękna; tam, przemykając po ciemnych zaułkach, poznawał miasto od podszewki, stykał się z uliczną sztuką: malarzami – nędzarzami, imigrantami, grającymi na poobijanych saksofonach, twórcami graffiti, wizjonerskimi poetami, tworzącymi pod wpływem narkotyków, i całą resztą. Przez lata unikał kontaktu z Rodziną, bardziej szanując ludzkich znajomych. W brudnych hotelikach mało kto interesował się jego przeszłością i nikt nie zadawał kłopotliwych pytań. Dzięki temu niewiele paryskich wampirów zdaje sobie sprawę z jego istnienia, a ci, którzy go spotkali, najczęściej traktują jak postrzelonego bezklanowca – słabego, a przez to nieszkodliwego. Rzeczywiście, Malcolm nie posiada właściwie żadnych ofensywnych umiejętności, skupiając się całkowicie na zgłębianiu tajemnic Nadwrażliwości. Ma dobrze rozwiniętą empatię, talenty aktorskie i zdolności postrzegania.

Ten Toreador nie jest artystą w pełnym znaczeniu tego słowa – takich jak on określa się czasem pogardliwie mianem *poseurs* – pozerów; przed przeistoczeniem nie tworzył sztuki przez duże „S", choć się nią interesował, a koszmarny akt przemienienia w wampira pozbawił go niewielkiego zasobu kreatywności. Malcolm dobrze się jednak czuje wśród artystów: rozumie ich i lubi, czuje, że dokonują czegoś niesamowitego bez względu na to, czy skończyli Akademię z wyróżnieniem, czy smarują sprayem ściany tuneli metra.

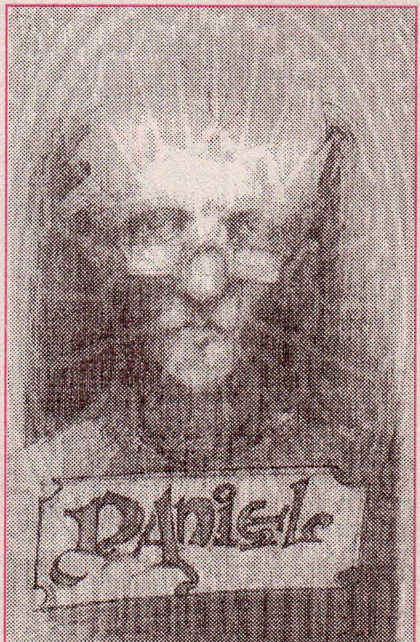
Jest samotnikiem; boi się niezrozumienia ze strony ludzi i potępienia przez Rodzinę za ucieczkę od Rodzica i bratanie się ze śmiertelnymi. Stara się grać osobę uwielbiającą zabawę, by dzięki temu zbliżać się do innych, lecz to tylko przeszkadza mu w nawiązywaniu znajomości – jeśli pozna kogoś podczas wesołej imprezy lub w trakcie opowiadaniu zabawnych anegdot, to gdy okazuje się, że tak naprawdę jest zupełnie inny, kontakt się urywa.

Na przykładzie Malcolma można pokazać, że wampirze moce nie są tylko kropkami zapisanymi na karcie i wyjaśnionymi w podręczniku; jego nadzmysłowe zdolności są doskonałym pretekstem do dodania psychicznej warstwy rozgrywki. Nadwrażliwość jest istotną częścią tej postaci i jej mocy nie powinno się włączać i wyłączać jak światła – w opowieści nie raz będą to wykorzystywał.

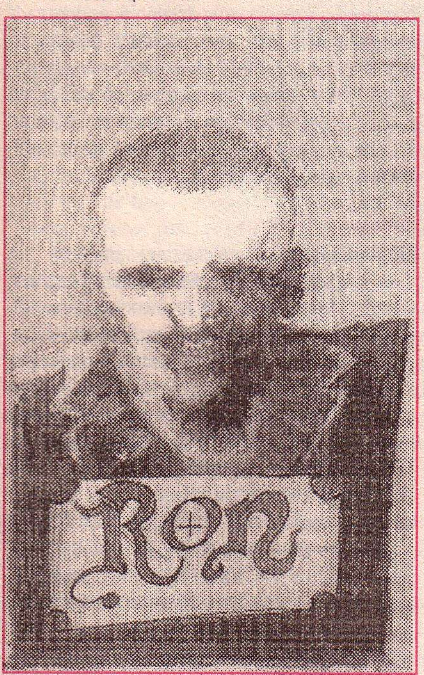
Daniel

Klan: Gangrel
Natura: Mediator
Postawa: Organizator
Pokolenie: XIII
Przeistoczenie: 1973 rok
Wiek z wyglądu: 25 lat
Wygląd: Wysoki, dość szczupły (choć z pewnością nie chudy), z drucianymi okularami na dużym nosie. Jego oczy mają wodnisty, zielony kolor, a krótkie, jasne włosy są zawsze potargane i sterczą często w różnych dziwnych kierunkach. Daniel nie przywiązuje wagi do ubioru – najczęściej zakłada powycierane dżinsy i rozciągnięty, wełniany sweter. Porusza się szybko i zwinnie, choć czasem zdarza mu się zapomnieć o fakcie, że otaczają go ludzie, a nie martwe przedmioty (jeśli coś go zainteresuje, koncentruje się tylko na tym); przedziera się wtedy przez tłum równie gwałtownie, jak przez ścianę krzaków, budząc falę zdziwionych okrzyków, obelg, pisków i jęków.
Uwagi: Przed przeistoczeniem, Daniel skończył studia biologiczne i pracował jako laborant we Francuskim Instytucie Leśnictwa i Przemysłu Drzewnego. Podczas jednej z terenowych wypraw (znakował wtedy drzewa przeznaczone do wycięcia) postrzelił go kłusownik, który – widząc, co zrobił – uciekł w popłochu. Bardzo poważnie ranny Daniel czołgał się do najbliższego ludzkiego osiedla, słabnącym głosem wzywając pomocy i modląc się o cud. W połowie drogi stracił przytomność i umarłby, gdyby nie znalazł go wampir klanu Gangrel. Ten samotnik, noszący imię Rafael, przemienił go w krwiopijcę pod wpływem mieszaniny ciążącej mu samotności i litości; przez kilka lat przemierzali tamtejsze lasy, polując w równym stopniu na kłusowników, wilkołaki i zwierzęta. Daniel zaakceptował ciężar klątwy i dostosował się do zmienionych okoliczności. Stał się na pewien czas bliskim towarzyszem swego ojca, który nie tylko nauczył go metod tropienia i polowania z łukiem, ale także pokazał, że twarde zasady nie tylko nie muszą ograniczać, ale mogą dawać siłę i cel w życiu.

Gdy Rafael uznał, że jego potomek stał się odpowiedzialny i dostatecznie silny, by przeżyć samodzielnie, dał mu wolny wybór dalszej drogi życiowej. Daniel odłączył się od niego i wrócił do Paryża; miasto nie odpychało go, wręcz przeciwnie – tęsknił za odmienną florą i fauną siedlisk ludzkich, którą znał i rozumiał bardziej niż leśną. Kontaktów z Rodzicem nie zerwał; co jakiś czas spotykają się, by wspólnie powłóczyć się, zapolować, wymienić wiadomości.



Daniel zajmuje się głównie obserwacją paryskiej populacji szczurów; zapisał już wiele grubych zeszytów notatkami o ich żerowiskach, zachowaniu, siedliskach. Są to na razie luźne notatki, ale wampir obiecuje sobie, że kiedyś uporządkuje je tak, by stały się encyklopedią gryzoni Paryża. Poza tym stara się chronić nieliczne już egzemplarze drzew ozdobnych, rosnących na ulicach miasta – gdy sadzono je przed wielu laty, nikt nie brał pod uwagę zanieczyszczenia powietrza i gleby; teraz rośliny płacą cenę za ludzką krótkowzroczność, powoli konając w wyziewach metropolii.



Ron

Klan: Brujah
Natura: Brutal
Postawa: Brutal
Pokolenie: XIII
Przeistoczenie: 1985 rok
Wiek z wyglądu: 19 lat
Wygląd: Bardzo krótkie, jasnobrązowe włosy, wygolone po bokach głowy, ciemne oczy i usta, wiecznie wykrzywione w grymasie drapieżnego uśmiechu, szeroka klatka piersiowa, imponująca muskulatura, liczne tatuaże na ramionach, torsie, plecach, ćwieki w uszach, nosie, brwiach – świetny materiał na przywódcę małego gangu z przedmieść.

Ron porusza się pewnie – z każdego kroku czy gestu emanuje wrażenie fizycznej siły; wygląda na faceta, który widział w życiu tyle, że nie da się łatwo przestraszyć. Nie jest wysoki, ale nie czyni go to mniej groźnym, wręcz przeciwnie – dzięki temu bardziej przypomina szafę niż normalnego człowieka.

Uwagi: Ron pochodzi z biednej, robotniczej rodziny. Wychowywała go ulica, trudno się więc dziwić jego poglądom i zachowaniu. Na rok przed przeistoczeniem został ghulem swego przyszłego Rodzica; to jego krew wzmocniła go fizycznie i doprowadziła do znacznego przyrostu masy mięśniowej.

Niegdyś był punkiem, ale od początku osiemdziesiątych lat przetoczyło się przez jego dzielnicę tyle trendów, że odmienne niegdyś grupy nastolatków bardzo się upodobniły i są teraz eklektycznymi tworami, czerpiącymi z wielu subkultur. To podobieństwo nie przeszkadza im oczywiście nienawidzić się wzajemnie i uważać, że ci z innej ulicy są zdrajcami idei (wszystko jedno jakiej – ważne, że zdrajcami). Dla klanu Brujah on i gang, którym dowodzi, są grupą uderzeniową, mogącą wiele zdziałać – wszak znają teren i, co ważne, mogą (dzięki niskiej liczebności) rozpłynąć się bez śladu wśród brudnych uliczek i szarych blokowisk.

Ron jest wyznawcą kultu siły – uważa, że każdy problem można rozwiązać przemocą. Bardzo podobają mu się anarchistyczne hasła, choć nie zagłębia się za bardzo w ich ideologię; po prostu myśli, że władza jest zła, bo bierze wszystko dla siebie, więc z nią walczy, żeby więcej zostawało dla niego.

Jako wampir rozwija dyscypliny poprawiające parametry fizyczne; jest skory do bójki – samokontrola nie jest jego mocną stroną. Daje się manipulować swemu Rodzicowi i klanowi Brujah – uważa ich (i siebie) za wcielenie prawdziwej siły ulicy, za karzącą rękę sprawiedliwości, uderzającą w wyzyskiwaczy i twórców nierówności społecznej.

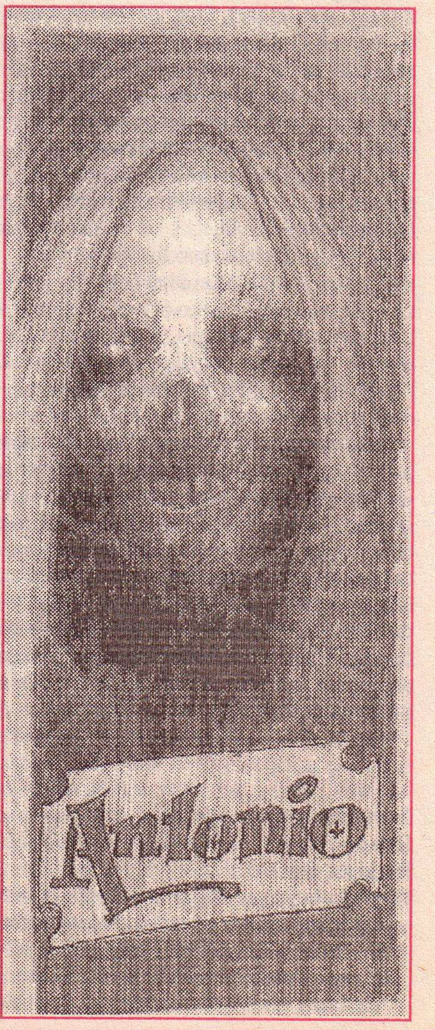
Poniżej znajdziecie opisy postaci najistotniejszych dla scenariusza. Na ich problemach i konfliktach opiera się treść „Katedry", dlatego radzę dokładnie je przemyśleć. Przy okazji pierwszego bohatera pojawią się pojęcia wykraczające poza podstawowy podręcznik **Wampira: Maskarady**, dlatego w „Uwagach" spróbuję wyjaśnić najważniejsze z nich – mam nadzieję, że osoby znające dodatek **Wampir: Podręcznik gracza** wybaczą mi tłumaczenie oczywistych dla nich faktów.

Antonio

Linia Krwi: Samedi
Natura: Fanatyk
Postawa: Skryty
Pokolenie: VII
Przeistoczenie: XVII wiek
Wiek z wyglądu: ?
Wygląd: Antonio jest zdeformowany i dotknięty gnilnym rozkładem. Wygląda niemal jak chodzący trup: w miejscu nosa zieje poszarpana rana, odsłaniająca zielonkawą, jakby omszałą, komorę nosową. Jego wargi są spękane (wciąż lekko krwawią) i prawie w ogóle nie zakrywają spróchniałych pieńków zębów, wystających z pokrytych wrzodami dziąseł. Policzki są zapadnięte, a skóra na nich poznaczona ciemnoczerwonymi plamami. Oczy wypełnione błyskami zapadły się głęboko w oczodoły, skóra na jednym z łuków brwiowych jest zdarta odsłaniając kości. Z małżowin usznych zostały mu właściwie same strzępy, włosy pokryte pajęczynami litościwie zasłaniają resztę głowy. Skóra na całym ciele jest miękka i śliska o niezdrowym, śluzowatym połysku, miejscami można dostrzec otwarte rany, choć więcej jest zapuchniętych ropnych wrzodów, obrzęków czy strupów.

Antonio nosi najczęściej długą sutannę, która przykrywa całe ciało i nie drażni ran tak, jak normalne ubranie. Bije od niego bardzo wyraźny zapach grobu i rozkładu; tylko silne psychicznie jednostki (lub osobnicy z uszkodzonym wzrokiem i zmysłem powonienia) mogą dłużej niż chwilę przebywać w jego otoczeniu bez konieczności wykonywania testów samokontroli czy odwagi. Z oczywistych względów unika bezpośredniego kontaktu z kimkolwiek.

Uwagi: Zanim zacznę podawać szczegóły z życia Antonia, zatrzymam się na chwilę przy sformułowaniu „Linia Krwi", które w jego przypadku zastępuje „Klan". Pojęcie to oznacza boczną linię wampirzego rodu; gdy Kainita odkrywa nowe, unikatowe dyscypliny czy przeciwstawia się ideom rodzimego klanu, zmieniając swoje charakterystyczne (klanowe) cechy i przekazuje tę wiedzę, nowe umiejętności czy potęgi potomstwu, grupę taką nazywa się Linią Krwi. Przeklęci, należący do takiej bocznej gałęzi Rodziny, mają najczęściej własne cele, metody, organizacje czy ułomności. Mogą być traktowani jak członkowie odrębnego klanu, który po prostu nie ma swego przedstawiciela wśród trzeciej generacji. Tak jest w przypadku wampirów Samedi, szerzej opisywanych w książce **Wampir: Podręcznik gracza**. Plotki mówią, że są potomkami Nosferatu



(koszmarny wygląd i posługiwanie się Niewidocznością) lub klanu weneckich nekromantów – Giovanii, także opisanych w **Podręczniku gracza** (zainteresowanie śmiercią, dyscyplina Nekromancja), prawda jest jednak bardziej złożona i nie miejsce, by ją tu odkrywać.

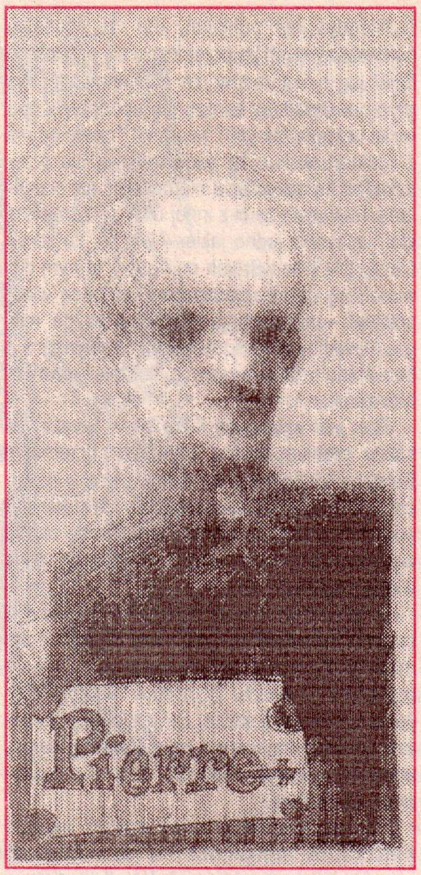
Samedi wyglądają jeszcze gorzej niż Nosferatu. Poza koszmarną aparycją niemal zawsze towarzyszy im grobowy odór, odstraszający większość istot. Oprócz dwóch wspomnianych wyżej dyscyplin posługują się własną, do której nie ma dostępu właściwie nikt spoza linii – nazywają ją Thanatosis, a opiera się ona w większości na powielaniu pośmiertnych zniekształceń ciała. Antonio zgłębia jej tajniki od lat i osiągnął w niej rzadko spotykane mistrzostwo – wraz z używaniem przez niego konkretnych mocy, będę dokładniej opisywał poszczególne z nich.

Antonio, wraz ze swoim pomocnikiem – upośledzonym umysłowo ghulem, Markiem, który służy mu od ponad stu lat – mieszka w kryptach pod tytułową Katedrą, znajdującą się gdzieś w niewielkim mieście we Francji; jego nazwa nie ma żadnego znaczenia dla scenariusza, dlatego lepiej, jeśli będziemy nazywali je po prostu „miasto A". Noce spędzane wśród setek zakonserwowanych suchym powietrzem zwłok dostojników kościelnych mijają im na snuciu szalonych planów. Antonio jest ogarnięty jedną myślą, która pochłania wszystkie jego życiowe wysiłki, jedną ideą, bezpośrednio związaną z nim i innymi Samedi. Otóż, jak twierdzą legendy, Samedi tworzyli niegdyś klan, jednak jego założyciel zginął w niejasnych okolicznościach w średniowieczu. Mimo tego, że była to Śmierć Ostateczna, wielu mistyków rodu (do których należy nasz bohater) miało objawienia swego mistrza, który w owych wizjach błagał o wyciągnięcie jego duszy z piekielnych otchłani. Tego też chce dokonać Antonio; od stuleci zgłębia nauki nekromantów i demonologów, by otworzyć przejście do piekła i uwolnić swego praojca. Całe jego życie służyło zbieraniu informacji i przeprowadzaniu wstępnych eksperymentów, wyrzekł się nawet swojego człowieczeństwa i zbliżył się do granicy śmierci, by lepiej zrozumieć prawa obowiązujące po „drugiej stronie".

Ostatnio, gdy jego umiejętności osiągnęły poziom pozwalający na pełne wejrzenie w świat demonów, uzyskał obietnicę pomocy od pewnej istoty, której moce wydawały się być obiecujące i dawały realne szanse na powodzenie. Niestety, stwór ten nie jest do końca szczery w kontaktach z Antoniem – jego prawdziwe motywy możecie znaleźć dalej (przy jego opisie). Antonio ma właściwie tylko jednego przyjaciela, jest nim spowiednik – ksiądz Pierre (także opisany dalej).

Pierre – Śmiertelnik, urodzony 30 kwietnia 1965 roku, w A

Zawód: ksiądz
Natura: Opiekun
Postawa: Opiekun
Wygląd: Pierre jest chudy i dość niski. Rzadkie, jasne, cienkie włosy, nad czołem łysinka. Oczy bladoniebieskie, wargi wąskie, nieco wystające kości policzkowe. Z ust właściwie nigdy nie schodzi dobrotliwy uśmiech.



Wąskie ramiona, szczupłe dłonie o długich palcach w połączeniu z twarzą nadają mu nieco trupi wygląd, choć nie ma w nim właściwie nic odpychającego. Niemal cały czas słabo się porusza – nawet gdy stoi, siedzi czy klęczy, wciąż nieznacznie kiwa się na boki. Wygląda tak, jakby reagował na każdy podmuch powietrza i przy gwałtowniejszym powiewie mógł unieść się w powietrze.

Dba o siebie; nigdy nie jest zaniedbany, nie ma poplamionej sutanny czy nie wypastowanych butów. Nie jest to jednak obsesja czystości, a przyzwyczajenie inteligentnego człowieka, który wie, że ułatwia to kontakty z innymi i pomaga w zachowaniu higieny psychicznej.

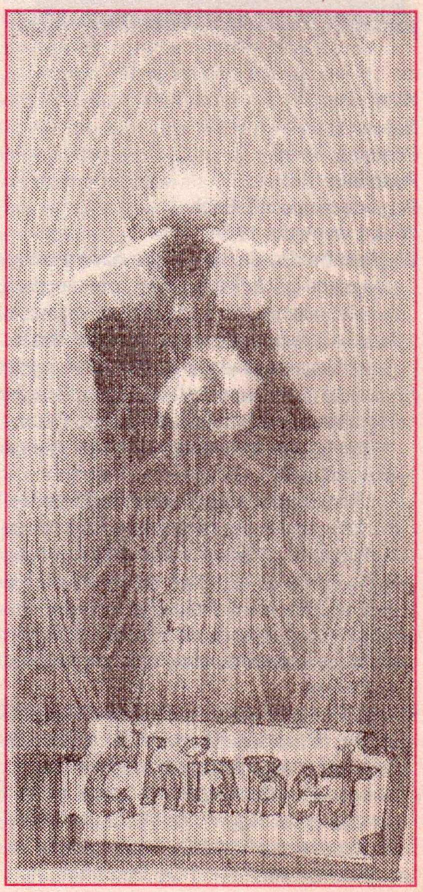
Uwagi: Po skończeniu seminarium, Pierre został skierowany do pracy na prowincji, jednak katedra w jego rodzinnym mieście przyciągała go z taką siłą, że przez szereg lat monitował zwierzchników o przeniesienie i w końcu je uzyskał. Poświęca czas na pracę z najbiedniejszymi i tymi, którzy stoczyli się ze szczytu człowieczeństwa. Trzeba powiedzieć, że może pochwalić się kilkoma sukcesami w nawracaniu na właściwą drogę, co zjednuje mu przychylność przełożonych i daje pewien kredyt zaufania oraz sporą wolność w wyborze własnych metod pracy. Nie jest żadnym szalonym egzorcystą z płonącymi oczami i drżącymi dłońmi; stosuje normalne narzędzia psychologii społecznej, które w połączeniu z głęboką wiarą, intelektem i siłą monumentalnej, gotyckiej świątyni, przynoszą dobre rezultaty.

Pierre poznał Antonia przed dwoma laty. Przez ten czas spędzili wiele długich godzin na rozmowach, którym pełną anonimowość i tajemnicę gwarantował konfesjonał. Ksiądz nie widział nigdy twarzy wampira, ale trudno podejrzewać, by nie wyczuwał woni rozkładu i aury śmierci otaczającej Przeklętego. Postanowił mu pomóc – choć podczas żadnej „spowiedzi" Samedi nie zdradził mu dokładnie do czego dąży, to jednak zarysował niektóre aspekty. Ksiądz uważa, że ma do czynienia z większym lub mniejszym szaleńcem, którego życie bardzo boleśnie doświadczało i którego wypełnia jakieś nieujawnione pragnienie, noszące znamiona czynu heroicznego i altriustycznego. Wyczuwa u Antonia wolę działania, podporządkowującą wszystko inne i wielkie obawy, że sam sobie nie poradzi. Nie udało mu się dotychczas wyciągnąć od niego, o co dokładnie chodzi, ale przekonał go, że może być pomocny i zrobi wszystko, by wesprzeć szlachetną (jak mu się wydaje) sprawę.

Chiabet – Demon

Wygląd: Chiabet najczęściej znajduje się w swojej naturalnej, niematerialnej postaci, która jest niewidoczna zarówno dla śmiertelnych, jak i Kainitów. Jeśli musi się zmaterializować, obleka się najczęściej w eteryczne ciało, do złudzenia przypominające księdza Pierre'a (nikogo wtedy nie dziwi posuwisty sposób poruszania i nieco nienaturalne ruchy). Kosztuje go to sporo sił, więc rzadko korzysta z tej możliwości.

Uwagi: Chiabet został uwolniony przez Antonia podczas eksperymentów z demonologicznymi rytuałami. Nawiedza sny wampira, w których obiecuje mu swoją pomoc; czasem



udaje Pierre'a i pod osłoną konfesjonału sączy w uszy Kainity własne koncepcje oraz rozpala w nim żądzę uwolnienia mistrza. Ma w tym swój cel – zupełnie nie interesuje go przywrócenie światu założyciela Samedi, po prostu w tej katedrze został niegdyś pokonany bardzo potężny mag i jego jaźń tkwi uwięziona w podziemiach astralnego ekwiwalentu budowli. Demon jest przekonany, że będzie mógł wykorzystać umiejętności Antonia do przeciągnięcia go z powrotem przez granicę śmierci; Samedi dopiero po fakcie zorientuje się, że to nie ten, ale wtedy będzie już za późno...

Chiabet nie jest szeregowym demonem i dysponuje naprawdę wielkim potencjałem. Niestety (a może na szczęście), ogromna większość jego mocy nie obejmuje materialnego świata, dlatego tutaj jego główną bronią są sny i słowa wypowiadane pod postacią księdza.

Choć pojawienie się w katedrze bohaterów scenariusza skomplikuje mu plany, to powinien raczej starać się ich wykorzystać niż zniszczyć. Są bowiem doskonałym materiałem na ofiarę w finałowym momencie otwarcia bramy, a ich krew (choć słaba jak na wampiry, to jednak wciąż sporo potężniejsza niż śmiertelników) jest z pewnością odpowiednia.

Chiabet jest więc „tym złym", albo inaczej – ogniskiem konfliktów i problemów występujących w scenariuszu. Podejmowane przez niego działania (nawet jeśli coś pójdzie inaczej, niż proponuję lub jeśli macie lepsze pomysły) powinny być dobrze przemyślane i, co najważniejsze, subtelne. Demon nie dysponuje na Ziemi mocami, z których normalnie korzysta, będzie więc raczej zbyt ostrożny niż brawurowy. Poza tym szanuje wampiry i trochę się ich boi – mimo wielkich psychicznych ułomności, powodowanych przeistoczeniem i klątwą, potrafią działać bardzo sprawnie i z maestrią posługują się najlepszym materialnym nośnikiem energii psychicznej: krwią. Próby opanowania lokalnego kręgu Rodziny (których efekty stały się powodem przybycia bohaterów do A – o tym dalej) skończyły się niepowodzeniem; Chiabet jest jednak dobrej myśli i uważa, że dzięki tamtym doświadczeniom uda mu się wciągnąć przybyłe postaci w sieci własnej intrygi.

PROLOG

Tu następuje pierwszy kontakt z kluczowym dla opowieści konfliktem – my raczej widzimy jego skutki, gdyż sam problem pozostaje ukryty. Poniższe akapity zostały przewidziane jako fabularny wstęp, przeznaczony bardziej do opowiedzenia przez Narratora, niż do interaktywnego odegrania. Nie radzę odczytywać bohaterom fragmentów tekstu; zawsze lepiej jest opowiedzieć to we własnym stylu.

Bohaterowie powinni należeć do jednej koterii; jeśli są to właśnie stworzone postaci lub zdecydowaliście się przeprowadzić scenariusz dla przygotowanych wampirów, musisz sam wymyślić odpowiednio dobry początek. Z braku miejsca i ze względu na możliwość rozegrania sagi zupełnie innymi Kainitami nie będę proponował żadnego preludium – każdy Narrator musi to zrobić sam; ważne jest, żeby podczas poniższych wydarzeń bohaterowie znali się już i tworzyli spójną grupę.

Przejdźmy zatem do faktów; zacznijmy od kilku słów z historii katedry. Budowla od wieków wyglądała na wspaniałą kryjówkę i miejsce spotkań, ale także od wieków coś lub ktoś powodowało, że nieumarli próbujący tam zamieszkać szaleli, popełniali samobójstwa lub ogarnięci dziwną melancholią i dręczeni stanami wynosili się gdzie indziej. Kościół okrył się złą sławą wśród potomstwa Kaina, więc najpierw próbowano to wyjaśniać, potem przez lata plotkowano, by w końcu omijać całe A szerokim łukiem. Prawdziwe powody takiego stanu rzeczy były (jak zwykle) złożone i zagmatwane. Nie jest to jednak w żaden sposób istotne dla naszej opowieści, dlatego też możemy poprzestać na ogólnym stwierdzeniu, że w katedrze chętnie chroniły się nieprzyjazne wampirom upiory i duchy. Wyjątkiem był chyba tylko Antonio – zdeformowany Samedi, który bardziej przypominał trupa niż Kainitę, a jego zainteresowanie śmiercią i poczucie misji, stanowiące jedyny cel egzystencji, zbliżały go do potępionych dusz, został w końcu zaakceptowany i upiory dały mu spokój. Nie oznacza to bynajmniej żadnej współpracy czy pozytywnych uczuć w rodzaju sympatii – dzięki prawie zupełnie rozbieżnym i nie kolidującym ze sobą celom, współistnieją na jednym obszarze, starając się nie wchodzić sobie w drogę.

Przez wieki katedra tak obrosła opowiadanymi o niej historiami, że właściwie nie można powiedzieć, które z nich były tylko fantazją, a które zbliżały się do wyjaśnienia jej zagadki. Najpopularniejszą, powtarzaną w wielu wersjach, jest historia o przedpotopowym Tzimisce, który przebudził mocą krwi kamienne rzeźby aniołów, obdarzył je wypaczoną namiastką inteligencji i z ich pomocą kontrolował, z bezpiecznej kryjówki w lochach pod budowlą, większość działań swojego klanu w Zachodniej Europie. Podobno wiele wampirów zginęło z rąk jego fanatycznych, latających sług, aż w końcu ramię Inkwizycji (wsparte przez informatorów zbliżonych do kręgów młodej wówczas Camarilli) znalazło jego kryjówkę i po zaciętym boju pokonało go. Umierający wampir, z ciałem płonącym od oleju, włócznią sterczącą z brzucha i szyją przeszytą wieloma strzałami, miał wykrzyknąć przed śmiercią, że wróci, by gnębić wszystkich odpowiedzialnych za jego klęskę. Opowieść mówi, że gdy pękły utrzymujące go na Ziemi więzy klątwy i rozpadł się w pył, każde ziarenko zamieniło się w małego karalucha i odbiegło, wciskając się w załomy w kamiennych ścianach. Najciekawszą i najmroczniejszą częścią tej legendy nie była nigdy scena walki (choć z pewnością była najbarwniejsza i każdy następny opowiadający dodawał do niej coś od siebie), ale zapowiedź powrotu, która w ustach przedpotopowego Tzimisce (mogącego dysponować mocą potrzebną do dokonania *Rekonstrukcji Ciała* z dyscypliny Zniekształcenie) i w połączeniu z plotkami o jego klanie nabierała głębszego znaczenia. To dlatego historia ta jest taka nośna, mimo że powstała dawno temu; choć Kainici interesujący się A najczęściej uznają inne wytłumaczenia za bardziej prawdopodobne, to nikt jej nie lekceważy.

We współczesnych czasach w A mieszkało dwóch krwiopijców (nie licząc Antonia, o którym nie wiedział nikt z Rodziny), którzy z ramienia paryskich Ventrów (starsi klanu czuli się zaniepokojeni faktem, że istnieje coś, czego nie są w stanie zrozumieć czy kupić) mieli oko na miasto i, w szczególności, na katedrę. Ich zadaniem miała być tylko obserwacja i składanie raportów o wszystkich niepokojących czy choćby dziwnych wydarzeniach, dziejących się na tym terenie. Posiadali szpiega, mającego bezpośredni dostęp do kościoła – był nim ghul Eustachy, siedemdziesięcioletni kościelny. Sprawy przybrały niepokojący obrót, gdy Ventrowie znudzeni monotonią swego zadania, postanowili sami wyjaśnić zagadkę katedry. Były do dość młode wampiry, których ambicje znacznie wykraczały poza bezproduktywne tkwienie w małym i dość nudnym mieście i czekanie na nie wiadomo co. Przeprowadziły one serię wypraw do świątyni, podczas których badały krypty, chodziły po dachu, zaglądały we wszystkie kąty. Podczas jednej z nich natknęły się na Chiabeta pod postacią Pierre'a i chcąc przemienić go w sługę-ghula, napoiły własną krwią. Demon zorientował się, że w ich *vitae* znajdują się pokłady magazynowanej mocy; postanowił opętać młode wampiry i wykorzystać w planowanym uwolnieniu ducha średniowiecznego maga z astralnego więzienia. Nie przewidział jednak ich możliwości i w końcu, gdy po kilku tygodniach prób ostatecznie sprzeciwili się mu, musiał doprowadzić ich do szaleństwa i Ostatecznej Śmierci, by nie mogli się z nikim podzielić wiedzą. Na jego szczęście w ostatnich raportach wysyłanych do Paryża Ventrowie tylko niejasno wspominali o pewnych faktach, mogących rzucić jasne światło na tajemnicę katedry – nie mogli pisać wyraźnie, bo musieliby się przyznać do złamania rozkazów i samowolnego eksplorowania kościoła; woleli poczekać na oczywiste dowody.

W tym właśnie momencie włączają się do gry nasi bohaterowie. Paryscy Ventrowie, zaniepokojeni nagłym zamilknięciem informatorów z A oraz ich ostatnimi doniesieniami o „dziwnej, psychicznej aktywności w okolicach katedry", „tajemniczych i zamaskowanych osobnikach, których natura z pewnością nie jest ludzka", „potępionych duchach nierozerwalnie związanych z kościołem", „sennych wizjach Wrót Piekiel" (takie sformułowania pojawiają się w ostatnim raporcie; Kainici przekroczyli już wtedy granicę szaleństwa), wpadli w panikę. Zbyt długo czekali na ponowny kontakt swoich szpiegów, a pech chciał, że członkowie starszyzny nagle przypomnieli sobie o A (miał w tym duży udział pewien wredny Tremer, który czyhał tylko na okazję do zdyskredytowania klanu Ventrue i gdy się tylko pojawiła, wykorzystał ją) i poprosili o dokładny raport. Wszystko, co Ventrowie próbowali zatuszować i załatwić sami, wyszło na jaw; problem katedry w A urósł nagle do niemal najważniejszej sprawy w mieście. Była to oczywiście tylko polityczna gra, bo olbrzymiej większości starszyzny w ogóle to nie interesowało, ale skoro pojawiła się okazja wytknięcia błędów wrogom, to dlaczego z niej nie skorzystać...

Starsi postanowili, że najpierw trzeba sprawdzić, dlaczego informatorzy zamilkli i w miarę potrzeby zastąpić ich nowymi, którzy mogliby przejąć ich (stygnące już od dwóch tygodni) kontakty. Długo nie mogli się zgodzić, kogo należy tam wysłać; wszyscy podkreślali, że sprawa jest bardzo ważna, ale nikt nie chciał oddelegować swoich najlepszych uczniów/po-

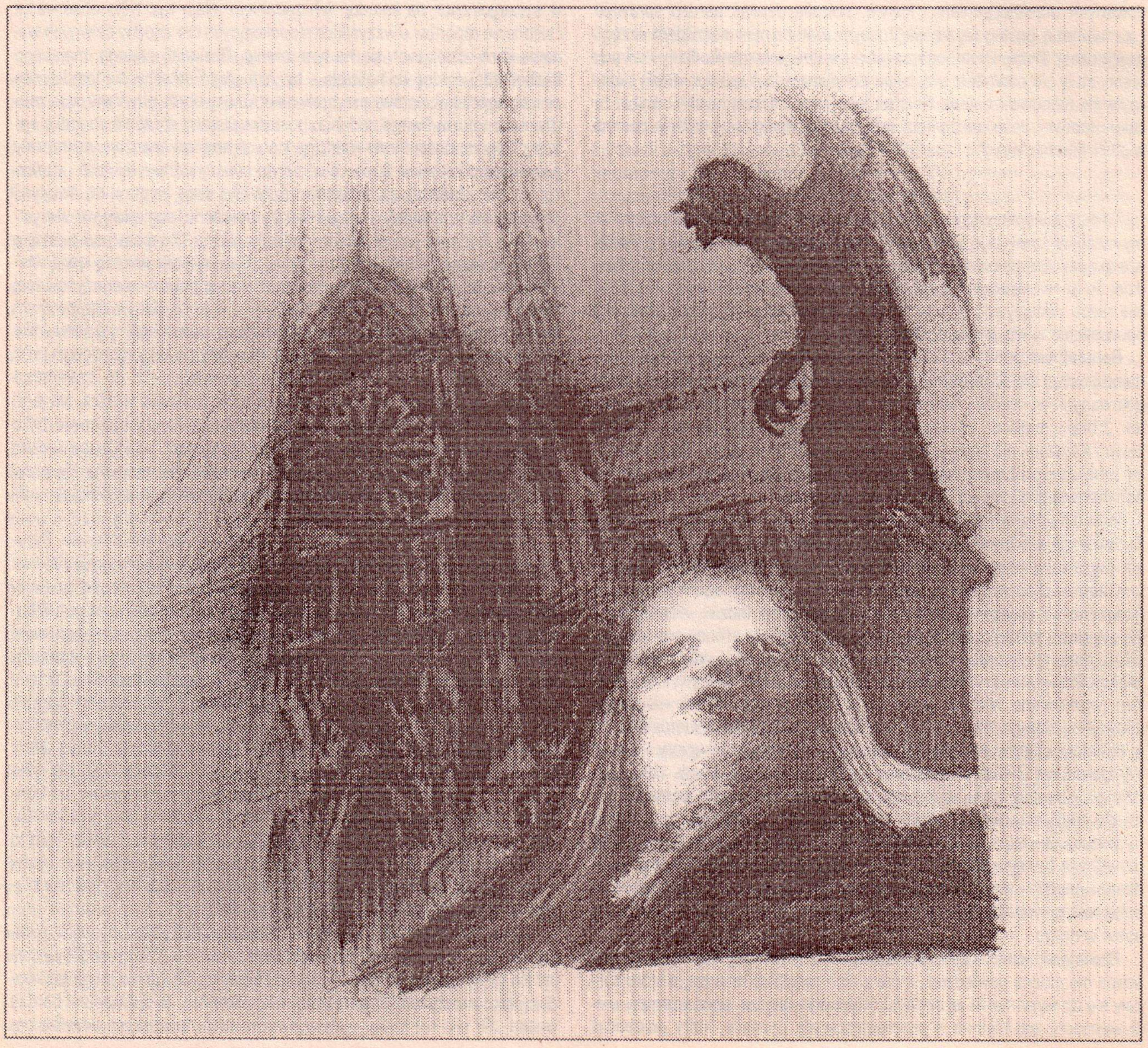
tomków/współbraci (nic zresztą dziwnego – byłoby nierozsądne posyłać zupełnie w ciemno przydatne jednostki). Wybór padł na koterię Malcolma, Rona i Daniela – nikt by po ich stracie długo nie płakał, a wyglądali na odpowiednich: bezklanowiec (jak się o nim sądzi) łatwo dogadujący się ze śmiertelnikami, Brujah potrafiący nieźle bronić siebie i innych oraz trzeźwo myślący Gangrel. Ten zespół miał jeszcze jedną zaletę: był wieloklanowy, więc opierał się zarzutowi stronniczości, a przez nieobecność w jego szeregach Ventrów, Tremerów i Toreadorów sprawiał wrażenie apolitycznego. Ventrowie próbowali storpedować tę decyzję, zarzucając wybranym brak doświadczenia, ale stanęło na tym, że to tylko zwiad, który ma rozejrzeć się w terenie i w razie kłopotów wracać.

Gdy decyzje zapadły, wysłannik starszyzny znalazł naszych bohaterów i przedstawił im propozycję odwiedzenia A. Nie był to rozkaz, ale kto nie słucha rządzących, źle kończy, a poza tym to doskonała okazja znacznego podniesienia statusu społecznego w Rodzinie i własnym klanie. Zakładam, że postaci się zgodzą; to twoje zadanie; jeśli mogę tu coś powiedzieć, to tylko tyle, żebyś nie wpychał ich na siłę – jeżeli nie są grupą, którą może przekonać propozycja starszyzny, to najprawdopodobniej nie jest to opowieść dla nich.

Przed wyjazdem do A bohaterowie powinni usłyszeć kilka legend i plotek na temat katedry (zacznij od historii o Tzimisce, a resztę wymyśl sam), dostać dokładne rysopisy zaginionych Ventrów i Eustachego oraz informację, że kościelny lubi przesiadywać w winiarni przy katedrze. Ich oficjalnym zadaniem jest próba odnalezienia Ventrów (w miarę możliwości bez zbliżania się do kościoła), napojenie Eustachego krwią, by przypadkiem nie umarł ze starości, zanim Rodzina dokładnie go nie wypyta, oraz sprawdzenie dziwacznych doniesień z ostatniego raportu (ma polegać głównie na pokręceniu się przez tydzień po mieście, posłuchaniu plotek i wyczuciu ogólnego nastroju mieszkańców). Nieoficjalnie spotka się z nimi pewien starszy Ventr, który poprosi, by zebrali jak najwięcej informacji o samym kościele, gdyż wnioskuje z kilku ostatnich raportów zaginionych szpiegów, że złamali polecenia i weszli do środka budowli. Ostrzeże ich, że długotrwałe przebywanie w świątyni może być niebezpieczne, ale uważa, iż krótka wizyta raczej nie zaszkodzi. Jest w stanie zapłacić naprawdę sporo za ciekawe informacje, oczywiście pod warunkiem, że nikt ze starszyzny ich nie pozna.

Tak więc bohaterowie jadą do A z mętlikiem w głowie i bez precyzyjnych planów. Jak szukać wampirów w obcym mieście? Co jest nie tak z katedrą? Czy ewentualnie zdobyte ciekawe informacje przekazać starszyźnie, czy lepiej dogadać się z Ventrami, a może sprzedać je Tremerom albo Toreadorom? I w końcu jak, do diabła, sprawdzić wiadomości o „tajemniczych i zamaskowanych osobnikach, których natura z pewnością nie jest ludzka" czy „potępionych duchach nierozerwalnie związanych z kościołem"?

Starszyzna zapewni im komfortowy transport i wynajmie pokoje w małym hoteliku niedaleko centrum A. Właściwe wydarzenia zaczynają się zaraz po przyjeździe i zameldowaniu się – jest jedenasta wieczorem, poniedziałek, 27 października 1997 roku (lub dowolna inna, jesienna data lat dziewięćdziesiątych).



CZĘŚĆ PIERWSZA: WSZYSTKIE WAŻNE SPOTKANIA

SIŁA PIERWSZEGO WRAŻENIA

Bohaterowie zechcą zapewne obejrzeć katedrę. To tylko kilka kroków od ich hotelu (prawdę mówiąc, tu wszędzie jest kilka kroków), a poza zwykłą ciekawością da im to szansę na spotkanie kościelnego w winiarni. Musisz zadbać o to, by pierwsze spojrzenie na monumentalną bryłę kościoła zapadło im głęboko w pamięć – efekt potęguje dodatkowo niska zabudowa całego centrum, na którą składają się głównie jedno- i dwupiętrowe kamieniczki ze spadzistymi dachami. Oto przykładowy opis, który pokazuje (mam nadzieję), o co mi chodzi i przybliża moje wyobrażenie obiektu:

Jesienna noc jest dość pogodna; pojedyncze chmury płyną przez niebo, przysłaniając niektóre gwiazdy czy księżyc. Chłodny, lecz nie zimny wiatr odświeża powietrze. Miasto jeszcze nie śpi, choć na ulicach widać już tylko pojedyncze postaci. Ponad dachami spokojnych kamienic, z okien których błyska czasem niebieskawe światło telewizorów, wystaje katedra, oświetlona sodowymi lampami. Wygląda jak góra postawiona na środku równiny, jak model w innej skali przez przypadek zostawiony na zbyt małej makiecie. To niesamowite wrażenie, że w okolicy kościoła zmienia się przestrzeń, a ściany z szarego kamienia rozrastają się do gigantycznych rozmiarów. Okoliczne kamieniczki wyglądają jak domki dla lalek, ich śmiesznie sterczące dachy nie sięgają nawet połowy wysokości dolnej (szerokiej i niskiej) bryły, na której przecież stoi jeszcze następna – wąska i strzelista, przyczepiona do poprzedniej ciągiem przypór, z rzędami ogromnych, smukłych witraży. Iglica wieńcząca centralną wieżę tonie w czerni nieba tak, jakby sięgała gwiazd. Od budowli bije moc, a raczej Moc. Przypomina minione wieki, kiedy w sercach architektów-wirtuozów płonęła prawdziwa wiara, kiedy człowiek mimo strachu podnosił wzrok do Boga, kiedy dzieła ludzkich rąk głosiły chwałę Stwórcy. Jest świadectwem geniuszu i wykonania tytanicznej pracy, swoją doskonałością niemal nie pasuje do ziemskich wytworów i zdaje się pochodzić z innego, lepszego świata. Na szczytach widać małe figurki (małe w porównaniu z całością, w rzeczywistości pewnie dwumetrowe) jakichś istot; z tak dużej odległości nie da się rozpoznać, czy to anioły, święci czy szpetne gargulce. Jedno jest pewne – świątyni dobrze strzegą kamienni strażnicy, mający na wszystko oko. Przy bocznej ścianie stoją wysokie rusztowania do prac konserwatorskich; z daleka wyglądają jak krucha konstrukcja z zapałek. W tej skali wydaje się, że wystarczyłby najlżejszy podmuch wiatru, by rozsypały się na kawałeczki – trudno wyobrazić sobie, że mogą stanowić solidne zabezpieczenie dla kilkunastu pracujących ludzi.

SEN NA JAWIE

Bohaterowie stoją u stóp katedry, oczarowani jej ogromem i posępną powagą. Nagle zrywa się porywisty wiatr, a w mózgu Malcolma, napędzanym bezpośrednim kontaktem ze Sztuką, samoistnie budzi się nadwrażliwość, która rodzi wizję; Kainita nieruchomieje, jego powieki lekko się przymykają, gałki oczne uciekają do góry, pokazując białka, wargi rozchylają się, a dłonie zaciskają w pięści. Przedstaw mu poniższą serię obrazów, nie pozwalając, by inni ci przerywali; wszystko trwa na tyle krótko, że nikt nie zdąży nic zrobić. Rozgrywaj to w obecności pozostałych – Toreador i tak pewnie opowie im wszystko, a zaoszczędzisz pytań i bezproduktywnego czekania reszcie graczy.

Malcolm oczyma duszy widzi plac przed katedrą, po którym chodzą obojętne na wszystko postaci ludzi. Jest ciemna noc, rozświetlana tylko bladym światłem księżyca; wiatr zawodzi, gnając tumany szarego pyłu, wciskającego się do oczu, nosa i ust. Wszystko jest przeżarte rozkładem, ale nie mokrą, ciepłą pleśnią, lecz raczej suchą i lodowatą „rdzą" – ściany świątyni pokrywa siatka spękań i drobnych otworów w rozsypujących się kamieniach; ludzie są pomarszczeni, wysuszeni, a powykręcane drzewa kołyszą bezlistnymi gałęziami, okropnie skrzypiąc. Wszędzie czuć zrezygnowanie, porażkę, zapomnienie. To odczucia jak po przegranej bitwie, ale już bez emocji towarzyszących klęsce, tylko z odległym i nie dającym żalem. Wampir próbuje z kimś porozmawiać, dowiedzieć się czegoś, ale krążące po placu osoby wyrywają się, gdy łapie je za ręce czy ramiona; omijają, gdy staje na ich drodze i prześlizgując się po nim pustymi, obojętnymi spojrzeniami, idą dalej. Malcolm coraz mocniej chce wszystko zrozumieć – zaczyna biegać, machać ramionami, krzyczeć. W pewnej chwili traci równowagę i pada na ziemię. Gdy próbuje się podnieść, czuje pod warstwą pyłu zaścielającego ulicę jakąś gładką powierzchnię. Rozgarnia kurz i ze zdziwieniem stwierdza, że leży na szklanej, niemal zupełnie zmatowiałej powierzchni. Głęboko pod nią coś się wije i pulsuje, czuć bijącą stamtąd pasję, pragnienie, ból. Kainicie wydaje się, że tam znajdzie odpowiedź, zaczyna więc szaleńczo rozgarniać na boki zwały pyłu, starając się odsłonić jak najwięcej, jednak porywiste fale wiatru niweczą jego dzieło, zasypując to, co odgarnął. Malcolm jednak nie przestaje; pracuje jak w transie i klęcząc na szkle, walczy ze złośliwą siłą powietrza. W pewnym momencie dostrzega tuż pod powierzchnią jakiś wyraźny ruch; dopada do tego miejsca i powstrzymując wiatr własnym ciałem, dokładnie oczyszcza wycinek tafli. Przez moment majaczą mu dwie zakrwawione dłonie z zesztywniałymi, kościstymi palcami i połamanymi paznokciami, które drapią od spodu barierę. Potem znikają, słychać potworny zgrzyt, szklane podłoże na całym placu zaczyna się wypaczać, pękać, ostre kawałki strzelają z wielu miejsc. Wampir walczy z grawitacją, by nie wpaść w tworzącą się obok szczelinę, z której zaczynają się wydobywać kłęby duszącego dymu; czuje, że ktoś łapie go za stopy i ciągnie w dół. W tym momencie wizja odchodzi równie gwałtownie, jak przyszła.

CENTRUM TOWARZYSKIE A

Bohaterowie po krótszej lub dłuższej rozmowie na temat wizji Toreadora udadzą się zapewne do winiarni, by odnaleźć Eustachego. Nie będą mieli kłopotu z trafieniem do odpowiedniego lokalu; w środku okaże się (po rozmowach ze stałymi klientami czy barmanem), że kościelny wyszedł właśnie przed pięcioma minutami, zostawił jednak płaszcz i czapkę, co sugeruje, iż tylko na chwilę opuścił ciepłe wnętrze i starych znajomych. Wampiry zajmą pewnie jakiś stolik i dla pozorów zamówią butelkę wina; pod nieco podejrzliwymi spojrzeniami gości będą zerkać na drzwi, oczekując przybycia Eustachego.

Po około pięciu minutach drzwi otworzą się gwałtownie i do środka wpadnie kościelny. Jest to człowiek, na którym przeżyte lata odcisnęły bardzo wyraźne piętno, ale który nie wygląda na przygniecionego wiekiem (znaczną zasługę można tu przypisać krwi Ventrów). Przybyły wyraźnie nie panuje nad sobą i można powiedzieć, że znajduje się na granicy załamania nerwowego – cały dygocze, rzuca wokół przerażone spojrzenia i bełkocze coś podniesionym głosem. Wszyscy zgromadzeni w winiarni otoczą go pierścieniem i jeden przez drugiego zaczną rzucać pytania; myślę, że bohaterowie także zbliżą się, by posłuchać. Po wypiciu jednym haustem kielicha, podsuniętego przez jakiegoś dobrego samarytanina, Eustachy opanuje się na tyle, by jego słowa stały się zrozumiałe; to, co mówi, może brzmieć mniej więcej tak:

– Widziałem go… był tam, był, na Boga… wstawał… Niebiosa, co za koszmar… trup jak nic… jakem żyw… najpierw to kupa śmieci była… wydawało mi się, że drzwi do zakrystii nie zamknąłem… racja, święta racja, były otwarte… a te oczy… śmierć w nich była… jużem chciał zamknąć i wyjść, ale mnie coś podkusiło… śmierdziało jakoś tak… grobem jakby… wszedłem do środka… i diabeł chyba kazał mi krypty otworzyć… szelest słyszałem, jakby szczur… otworzyłem i wszedłem, a tam… ale nie, nie wydawało mi się przecież… Boże, przecież zdążyłem kieliszek tylko… jak do krypty zszedłem, to kupę śmieci zobaczyłem na środku… jak popiół wyglądała, jak kości w proch obrócone… i wtedy ta kupa… Niebiosa, chyba oszalałem… ta kupa ruszać się zaczęła, a drzwi się zamknęły… a ja stałem i patrzyłem… ręka z prochów zaczęła się tworzyć… krzyknąłem i chciałem uciekać… w drzwi uderzyłem, bom zapomniał, że się zamknęły… dobijałem się… w panikę wpadłem… myślałem, że ktoś specjalnie mnie zamknął… jak sobie przypomniałem, to pchnąłem i się otwarły… wtedy rękę na ramieniu zobaczyłem… Boże, dlaczego się odwróciłem… w oczy płonące trupowi spojrzałem, co stał za mną… Boże, w nich całe piekło, grób, śmierć… i jeszcze trup uśmiechnął się… krzyknąć nie mogłem, strach mnie zmroził… ale święci paraliż ze mnie zdjęli i uciekłem… Boże…

Co dokładnie działo się z Eustachym? Otóż po zakończeniu pracy przyszedł późnym wieczorem do winiarni. Po pierwszym kieliszku zaczęło mu się wydawać, że nie zamknął zewnętrznego wyjścia prowadzącego do zakrystii, wyszedł więc na chwilę, by się upewnić. Rzeczywiście, drzwi były otwarte. Zamiast jednak zamknąć je i wrócić do towarzystwa, postanowił sprawdzić, czy żaden bezdomny (lub co gorsza – złodziej) nie

wszedł w tym czasie do środka. Gdy przeszedł korytarzyk prowadzący do bocznej nawy, usłyszał jakieś podejrzane szelesty, dobiegające zza drzwi do krypt; otworzył je i zszedł na dół. Tam natknął się na Antonia, który właśnie wstawał po dłuższym niż zwykle odpoczynku spowodowanym wyczerpującymi zdarzeniami poprzedniej nocy. Warto zatrzymać się na moment przy sposobie, w jaki Samedi przesypia dni; otóż moc trzeciego poziomu dyscypliny Thanatosis (zwana *Proch w Proch*) zamienia Kainitę w stertę ciężkiego pyłu niepodatnego na ogień i promienie słoneczne. Wydanie dwóch punktów krwi i wsparcie ze strony wtajemniczonego pomocnika umożliwia odbudowanie ciała – do tej właśnie czynności potrzebny jest wampirowi Marek.

Ghul pomagał właśnie Kainicie odzyskać kształty, gdy na schodach pojawił się Eustachy. Przestraszony pomocnik ukrył się za sarkofagiem, zostawiając odtworzoną rękę na stercie pyłu – tego właśnie przeraził się kościelny i zaczął uciekać. Marek, w przypływie odwagi spowodowanej ucieczką potencjalnego wroga, pogonił za nim; tam rozegrała się ostatnia scena. Eustachy spojrzał w głębię szalonych oczu ghula odzianego w poszarpane łachmany, prosto w twarz wykrzywioną tryumfalnym uśmiechem szaleńca. Stracił resztkę zimnej krwi i popędził do winiarni.

Wróćmy do bohaterów; po skończeniu opowieści, Eustachy osunie się zemdlony na krzesło, a w winiarni zacznie się zażarta dyskusja, co dalej robić. Po jakimś czasie kościelny odzyska przytomność i nieco składniej opowie wszystko; zebrani mężczyźni postanowią obudzić księdza i z nim się naradzić. Udadzą się silną grupą do mieszkania Pierre'a; Kainici zapewne nie pójdą z nimi – już podczas relacji Eustachego patrzono na nich podejrzliwie, więc lepiej, by nie rzucali się za bardzo w oczy, a poza tym sprawa wymaga chyba dokładniejszego zbadania. Warto się postarać, by bohaterowie poszli sami do katedry – jeśli się pospieszą, powinni dotrzeć tam kilka minut przed pozostałymi, którzy muszą jeszcze wyciągnąć mieszkającego nieopodal księdza z łóżka i namówić go na wyprawę. Żeby Kainici nie czuli się zbyt pewnie, można dyskretnie przypomnieć legendę o Tzimisce – *Rekonstrukcja Ciała*, legendarna moc Zniekształcenia, mogłaby wyglądać właśnie tak, jak opisywał Eustachy; z drugiej jednak strony, może być to ostroga zachęcająca do działania – jeśli to naprawdę przedpotopowy Tzimisce, to są dwie możliwości: albo odzyskał już pełnię sił i jest za późno na ucieczkę, albo jest jeszcze osłabiony i nadarza się niepowtarzalna okazja pokonania go.

WIZYTA W KATEDRZE

Kainici bez trudu dostaną się do katedry – podczas ucieczki przerażony Eustachy nie zamknął oczywiście wyjściowych drzwi. W środku panuje mrok, rozjaśniany jedynie snopami światła reflektorów, oświetlających budowlę od zewnątrz i wpadających przez szyby witrażowych okien. Ogromna przestrzeń wnętrza przygniata obserwatora; smukłe kolumny i jaśniejące, gigantyczne okna redukują każdego do pyłku patrzącego w nieskończoność.

Powietrze jest wypełnione dziwnym i ciężkim zapachem starego grobu; to ślad Antonia, który przed chwilą przeszedł główną nawą. Postaci zapewne zechcą wejść do podziemnych krypt, lecz czeka ich niemiła niespodzianka – ciężkie, okute drzwi są zamknięte. W tym momencie do wyczulonych uszu Malcolma dobiegnie echo szeptu niosącego się po kościele. Wampir zapewne nakaże pozostałym absolutną ciszę i zacznie wsłuchiwać się w odgłosy świątyni; po chwili ze szmerów wyłowi rozmowę prowadzoną przyciszonymi głosami. Nie będzie w stanie rozróżnić słów, ale wyraźnie rozdzieli dwa głosy: chrapliwy, podniecony i wysoki, spokojny. Zacznie pewnie zastanawiać się, skąd dobiegają dźwięki i skradając się, ruszy na poszukiwania. Trzeba pamiętać o efekcie odbijania się głosu od ścian i kolumn; po minucie ostrożnego krążenia, ujrzy piętnaście metrów przed sobą, w bocznej nawie, konfesjonał, z którego dobiega rozmowa. Jest to drewniany „domek" wysoki na trzy metry, gdzie zarówno grzesznik, jak spowiednik siedzą w zamykanych pomieszczeniach, przegrodzonych gęstą kratą z dębowych deszczułek. Cały pokryty jest rzeźbieniami zgodnymi z gotycką ornamentyką i doskonale pasującymi do otoczenia.

Gdy wzrok Malcolma i podążających za nim bohaterów zatrzyma się na konfesjonale, ze środka dobiegnie charczący krzyk, drzwiczki przeznaczone dla spowiadanego otworzą się z trzaskiem, a ze środka wyskoczy postać w mnisim habicie, z kapturem naciągniętym na głowę. Nie rozglądając się na boki, pobiegnie przed siebie, poruszając się z zadziwiającą zręcznością i szybkością, jak na taki ubiór; przetnie główną nawę dopadnie ściany przeciwległej bocznej nawy. Zacznie wspinać się po wspornikach i rzeźbieniach, by na wysokości dziesięciu metrów prześlizgnąć się przez uchylony lufcik witrażu. Tajemnicza postać będzie tak szybka i sprawna, że bohaterowie nie będą mieli żadnych szans na jej powstrzymanie. Po odzianym w habit nieznajomym zostanie tylko bardzo wyraźny i odpychający, grobowy zapach.

Jeśli Kainitom przyjdzie do głowy zajrzeć do konfesjonału, to w pomieszczeniu spowiednika, na drewnianym siedzisku, znajdą tylko plamę oleistej i cuchnącej cieczy, która dymiąc, szybko paruje. Powinno powiać grozą: Malcolm wyraźnie słyszał dwa zupełnie różne głosy – właścicielem jednego mógł być śmierdzący grobem uciekinier, ale nigdzie nie ma tego drugiego, który z całą pewnością nie mógł niepostrzeżenie opuścić konfesjonału. Podczas chwili milczenia, jaka zapewne nastąpi, Toreador będzie miał bardzo nieprzyjemne wrażenie, że ktoś intensywnie mu się przypatruje...

Co stało się naprawdę? Antonio po odtworzeniu ciała (działo się to wtedy, gdy przerażony Eustachy opowiadał w winiarni swoją historię) poszedł do konfesjonału, gdzie miał się spotkać z księdzem Pierrem. Tam czekał już Chiabet, który wcześniej poczęstował spowiednika malutką wizją i zostawił w mieszkaniu na żarliwej modlitwie o wyjaśnienie sensu widzianych obrazów.

Podczas „spowiedzi" demon przekonywał wampira, że tylko prawdziwa ofiara niesie ze sobą moc; wtedy w katedrze pojawili się bohaterowie. Chiabet wyczuł w przybyłych klątwę Kaina i przestraszył się, że nie poradzi sobie jednocześnie z nimi i Samedim. Dlatego szybko doprowadził do konfliktu słownego, po którym Antonio uciekł z krzykiem. Sam zdematerializował się i przyczajony poza granicą percepcji, obserwuje dalsze kroki postaci.

Bohaterowie zaczną się pewnie zastanawiać, co dalej zrobić. Nie minie minuta, gdy od strony wejścia, którym przybyli, rozlegnie się ostry szczęk zamka, potem drugi, już bliższy. Gdy wszyscy odwrócą się w tamtą stronę, zobaczą postać w habicie, otwierającą zejście do krypt; nieznajomy odwróci się do nich i wycharczy:

– Szybciej, schowajcie się, idzie tu tłum śmiertelnych! – Będzie machać na nich ręką, a gdy po chwili ktoś zacznie się dobijać do zewnętrznych drzwi, krzyknie: – Zaraz znajdą klucz, szybciej! Jeśli mi nie ufacie, to schowajcie się gdzie indziej, ale na Kaina, ukryjcie się! – Poczeka jeszcze chwilę i jeśli bohaterowie nie pójdą za nim, sam podąży do krypt, zatrzaskując za sobą ciężkie drzwi.

To Antonio; po ucieczce oknem dostrzegł grupę z winiarni, która wraz z księdzem podążała w stronę kościoła. Nie rozpoznał wśród nich Pierre'a – w końcu przed chwilą rozmawiał z nim w konfesjonale! Zsunął się z małego daszku, na którym wylądował po wyjściu ze środka, obiegł świątynię, wpadł otwartym bocznym wejściem i zamknął drzwi własną kopią klucza. Potem, podczas otwierania przejścia do krypt, dostrzegł bohaterów – wyczuł w nich Kainitów i po chwili wahania postanowił ostrzec przed zbliżającym się niebezpieczeństwem, a nawet udzielić schronienia. Tylko od bohaterów zależy, czy pójdą z nim – na decyzję mają bardzo mało czasu. Jeśli nie zdecydują się, czeka ich zabawa w chowanego z księdzem Pierrem i dziesięcioma emerytami, którym wino i słowa kapłana dodały odwagi; jeśli ukryją się w kryptach, będą bezpieczni (Samedi zna wszystkie tamtejsze zakamarki) i czeka ich ciekawa rozmowa z Antoniem.

CZĘŚĆ DRUGA: ANTONIO

ROZMOWA

Jeśli bohaterowie zaryzykują i zejdą do krypt razem z Antoniem, znajdą bezpieczne schronienie i zyskają możliwość rozmowy z Samedim. Ten nie będzie dużo gadał; z całą pewnością nie powie do jakiego rodu należy, kto jest jego Rodzicem czy jakimi mocami dysponuje; nie powie też ani słowa na temat swojej spowiedzi. Jeżeli Kainici będą pytali o Tzimisce albo opowieść Eustachego, roześmieje się i wyjaśni, że to on odtwarzał swoje ciało z bezpiecznej formy, w jakiej spędza zazwyczaj dni. W rozmowie będzie przyjazny, ale małomówny; widać, że nie lubi odsłaniać tajemnic. Tylko po wyraźnych i długotrwałych prośbach zgodzi się na pokazanie twarzy – odsłonięciu kaptura powinny towarzyszyć odpowiednie opisy; trzeba też pamiętać, by zwrócić uwagę bohaterów na odpychającą woń, jaka od niego bije.

Antonio będzie chciał dowiedzieć się jak najwięcej o zewnętrznym świecie; będzie wręcz żądał opisywania wszystkiego, od zmian politycznych do telefonii komórkowej. Przestał być na bieżąco już przed laty, nie znaczy to jednak, że w ogóle nie ruszał się z katedry – po prostu wychodził rzadko

i zawsze w konkretnym celu. Dopiero teraz zaczyna sobie uświadamiać, że przez dziesiątki lat kwitło wszędzie życie, a on tkwił w miejscu. Postaraj się zostawić jakieś otwarte tematy, tak by bohaterowie mieli po co wracać do niego; gdy opowiedzą mu (choć w skrócie) o swej misji, może zaproponować pomoc przy złapaniu Eustachego w jakimś cichym miejscu katedry i napojeniu go krwią. Także jeśli chodzi o negatywne oddziaływanie świątyni na potomstwo Kaina, Samedi może mieć dużo do powiedzenia i pokazania w kryptach, wolałby zrobić to jednak później, gdyż dziś w nocy musi dopełnić jeszcze pewnych obowiązków.

Celem tej rozmowy jest wytworzenie więzi między bohaterami a Samedim. Jeśli powiesz graczom „jest taki fajny, że od razu go polubiliście" to na nic się to nie przyda; muszą sami do tego dojść. Bądź ostrożny – gdy wyczują, że narzucasz się z jego przyjaźnią – wtedy zrobią się podejrzliwi. Najlepszą bronią jest mieszanina szacunku dla umiejętności przetrwania i wampirzej potęgi oraz litości wywoływanej jego wyglądem czy faktem oddzielenia od świata.

Rozmowa nie powinna zdradzić żadnych tajemnic; jeśli do niej nie dojdzie, postaraj się w inny sposób zainteresować bohaterów Antoniem i sprawić, by go polubili. To bardzo ważny element opowieści – bez niego gracze mogą po zakończeniu opowieści wpaść w dyskusję „co by było, gdyby" zamiast wysnuć konkretne wnioski. Do następnych scen i w rezultacie finału, potrzebne jest ich mocne zaangażowanie i chęć pomocy Samediemu.

Po upływie dwóch godzin w katedrze zrobi się bezpiecznie. Ekipa staruszków, która w tym czasie zajrzała (jak się wydawało) w każdy kąt, uzna, że Eustachy miał przywidzenia i wśród żartów i docinków pójdzie na ostatniego przed snem kielicha. Bohaterowie mogą robić, co chcą – do rana nie wydarzy się nic szczególnego.

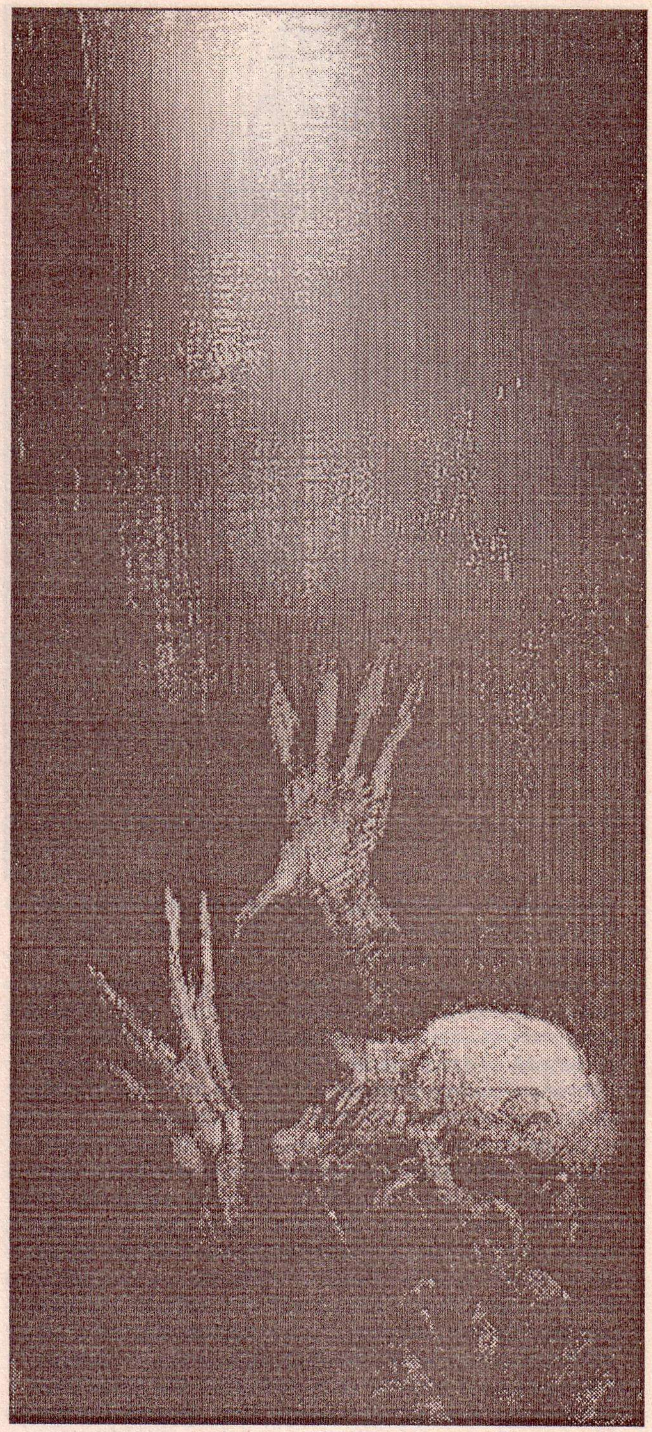
Tu zaczyna się część scenariusza, gdzie właściwie wszystko zależy od bohaterów. Akcja zwalnia, grupa może się zastanowić, pokręcić po mieście, porozmawiać z Antoniem, zwiedzić krypty (opis w części trzeciej) czy spotkać się ze złośliwością upiorów lub innych astralnych mieszkańców katedry. W tych wszystkich scenach należy pamiętać o tym, że postaci mają do wypełnienia polecenia paryskiej starszyzny. Poza tym należy starać się umacniać więzy między bohaterami a Samedim oraz powoli prowadzić rozgrywkę w kierunku finału.

Nie będę rozpisywał kolejnych wydarzeń, w których wezmą udział Malcolm, Daniel i Ron; w ogromnej większości zależą one tylko od was (a raczej graczy). Podam trzy sceny, jedna gdzieś ze środka i dwie bezpośrednio poprzedzające finał, dla których powinno znaleźć się miejsce, gdyż kierują główny wątek na właściwe tory; jeśli masz inne pomysły, które lepiej zrealizują te cele, bez wahania je wykorzystaj. Ta część ma zbliżyć bohaterów do Antonia i na końcu pokazać, że Samedi daje się bezwolnie manipulować Chiabetowi (występującemu w ciele Pierre'a).

WIZJONERZY SĄ WZROKIEM ŚLEPEGO SPOŁECZEŃSTWA

Od czasu pierwszej wizji Malcolm nie może pozbyć się z umysłu jej obrazów. Któregoś następnego dnia przydarzy mu się kolejna, wywołana i sterowana tym razem przez Chiabeta i dotycząca tego samego. Jedynymi „poprawkami" wprowadzonymi przez demona będzie postać Antonia, który gdzieś w pierwszym etapie wyłania się z tłumu obojętnych ludzi i tłumaczy Toreadorowi, że tych ludzi trzeba przebudzić, pokazać im prawdziwy świat skrywany pod szkłem rynku. Gdy wspólnie będą rozgarniać proch i zobaczą zakrwawione ręce drapiące od spodu, Samedi wyjaśni, że to Wybawiciel stara się od wieków przedrzeć przez barierę, ale bez pomocy nic nie wskóra. Gdy szklana płyta zacznie chwiać się i pękać, spod spodu wraz z dymem wydobędą się monumentalne dźwięki, jakby grane przez sto orkiestr symfonicznych. Malcolm znów będzie walczył, by nie osunąć się w szczelinę, coś złapie go za nogi i pociągnie, lecz tym razem zdąży zerknąć w dół: to Samedi kurczowo wczepiony w jego kostki osuwa się w przepaść. Na jego zmasakrowanej twarzy nie widać jednak strachu, wręcz przeciwnie – oblicze wypełnia mu błogość i uniesienie. Toreador zrozumie, że spadają ku wybawieniu.

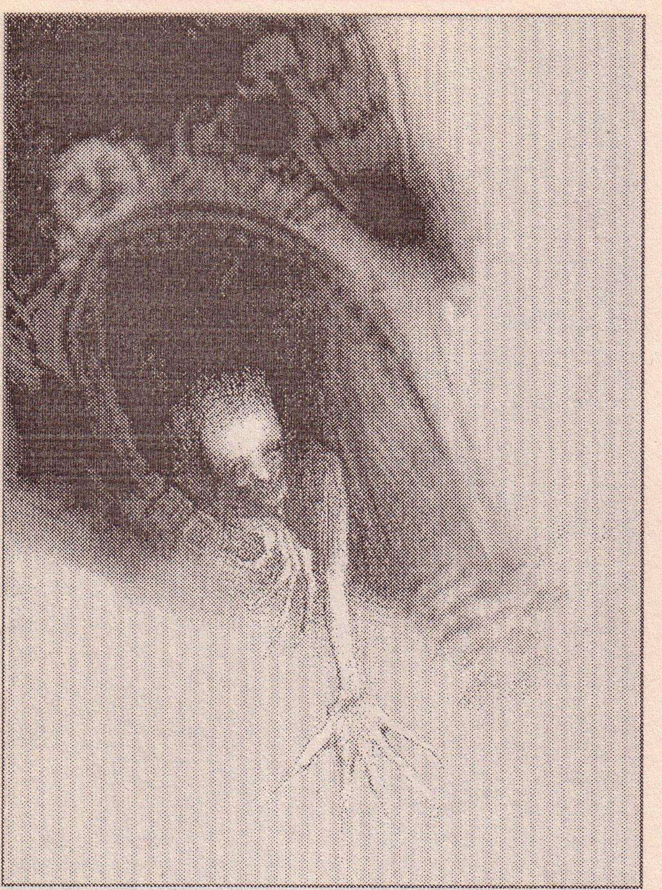
Wizja służy temu, by przekonać Malcolma, że Antonio wykonuje jakiś wielki plan, podniosły czyn. Chiabet chce, by Kainici towarzyszyli próbie wyciągnięcia ducha założyciela Samedi (która przerodzić się ma w uwolnienie jaźni maga); potrzebuje podczas rytuału czegoś materialnego i potężnego – ich krwi.



I ZOSTALI BRAĆMI KRWI

U schyłku drugiej części, przy kolejnym spotkaniu, Antonio zacznie się zwierzać. Zdarzy się to pod koniec nocy; Samedi będzie bardzo wyczerpany, ale z jego twarzy będzie bilo szczęście. Zaprowadzi bohaterów na dach katedry, usiądzie z nimi i powoli zacznie odkrywać swoje wnętrze. Opowieść może brzmieć następująco (choć lepiej dopasować ją do własnych wyobrażeń o wampirze, niż po prostu przeczytać graczom tekst):

– Od wieków jestem przykuty do tego miejsca, ale nie żalę się, nie. Wiem, że mam do wykonania wielką rzecz. Musicie wiedzieć, że mój praojciec był wielkim mistykiem, miał wspaniałe plany idealnego świata i znał łagodne metody nie gwałcące wolności i potrzeb jednostki, które mogły do tego doprowadzić. Jednak spotkała go Ostateczna Śmierć z rąk zachłannych, którzy potrzebowali tylko jego krwi i mocy odartej z idei. Zginął przed moim przeistoczeniem,



ale jego duch był zbyt silny, by zatopić się w niebycie; woła do nas z otchłani, byśmy przywrócili go światu. To właśnie robię od lat, szukam sposobu, by go wskrzesić...

Mówię to wam, bo bliscy mi się staliście przez te kilka dni. Tyle czasu z nikim o tym nie rozmawiałem: bałem się, że ktoś będzie chciał mnie powstrzymać, że jest szpiegiem prześladowców mojego rodu. Ale od dziś się nie boję. Koniec z ukrywaniem się, siedzeniem w podziemiach i bezustannym czekaniem na cios w plecy. Dziś znowu uwierzyłem w istnienie Dobra na świecie.

Od dwóch lat rozmawiam ze śmiertelnikiem, księdzem Pierrem. Choć dotychczas dzieliły nas kraty konfesjonału, to od dzisiaj jest inaczej. Chyba od dawna domyślał się, kim jestem, a panika kościelnego, ta w dniu waszego przyjazdu, naprowadziła go na trop i upewniła. Przyszedł dziś do krypty, poczekał na zmierzch i mojego sługę – Marka – po czym pomógł mu odbudować z prochu moje ciało. Długo rozmawialiśmy, powiedziałem mu wszystko, a on mnie zrozumiał. To wspaniały człowiek, przez te dwa lata nigdy nie powiedziałem mu dosłownie, co mnie gryzie, nigdy niczego nie obiecywałem, a on zawsze powtarzał, że mi pomoże, jak tylko będzie umiał. Zawarliśmy dziś braterstwo krwi, wymieniliśmy się naszą vitae. Sam to zaproponował i zrobił to chyba podświadomie, bo przeraził się własnych słów. Był taki nieporadny, przerażony, ale czuł, że to związe nasze losy. Pił mnie, a ja piłem jego – och, cudowny eliksirze! Wciąż w głowie mi wiruje, choć minęła cała noc prawie, chciałbym leżeć tu wiecznie i cieszyć się myślą, że mam bratnią duszę. Czuję się wszechmocny, wiem, że chwila próby nadchodzi; tyle czasu na to czekałem. Słuchajcie...

W tym miejscu przerwie i opadnie bezwładnie na blachę dachu. Bohaterowie powinni pomóc mu zejść do krypt, sam jest tak wycieńczony, że nie może się ruszyć, a świt już blisko; nie uda się już wyciągnąć z niego żadnego słowa. Warto przedstawić tę scenę tak, by postaci miały poważne wątpliwości co do usłyszanej historii; dzielenie się krwią rzeczywiście może wywoływać ekstatyczne doznania, ale nikt po takim akcie nie jest raczej tak „wypompowany", że znajduje się niemal na krawędzi letargu (a tak wygląda Samedi). Postać księdza Pierre'a winna budzić bardzo mieszane odczucia, tym bardziej, że bohaterom może przypomnieć się pierwsza noc i to, co znaleźli w konfesjonale po ucieczce Antonia. To wydarzenie ma sprawić, by Kainici zaczęli się zastanawiać, co to wszystko znaczy i by ciekawość wraz z wątpliwościami przywiodły ich następnego wieczoru do krypty.

Chiabet przystąpił do ostatniego etapu swego planu. Pod postacią Pierre'a wyssał Antonia, by zgromadzić siły i napoił go własną posoką, nakładając na niego pewnego rodzaju Więź Krwi – ułatwi mu to odpowiednie poprowadzenie rytuału uwolnienia ducha maga, który planuje na następną noc.

DROGA DO ZWYCIĘSTWA WIEDZIE PO TRUPACH

Myślę, że pierwszą rzeczą, którą bohaterowie zrobią po przebudzeniu, będzie pójście do katedry; rozmowa z Antoniem odbyta poprzedniej nocy, a raczej wysłuchanie jego monologu, zasiało wiele wątpliwości i Kainici z pewnością chcą wysłuchać reszty historii. W progu bocznego wejścia do świątyni potkną się o skurczone zwłoki – to leży całkowicie pozbawiony krwi Eustachy (Samedi obudził się z takim pragnieniem, że Bestia wzięła górę). W tym momencie do ich uszu dotrze przeraźliwy krzyk dobiegający z krypt; gdy zbiegną po schodach, zobaczą nagiego Antonia (a widok jest przerażający), przed którym wije się na ziemi zalany krwią Marek. Wampir zrywa z konającego ghula płaty spękanej i odłażącej od ciała skóry, przykłada do własnego, pomarszczonego torsu i patrzy z zadowoleniem, jak ochłapy wrastają w jego ciało. Tak wygląda zastosowanie szóstego poziomu Thanatosis (zwana eufemistycznie *Kompresją*); po wydaniu trzech PK skóra ofiary kurczy się i pęka, powodując cztery poważne rany; postać, która użyła tej mocy, może wchłonąć takie kawałki, podnosząc dzięki temu swoją Odporność o trzy do końca nocy.

Gdy Antonio dostrzeże postaci, zacznie im z podnieceniem opowiadać:

– Dziś we śnie przyszedł do mnie Kain. Powiedział, że nie chce dłużej patrzeć, jak zwlekam. Powiedział też, że muszę wszystko zmienić, bym był gotowy na sprowadzenie jego wnuka z powrotem na ziemię. Wiecie, czuję dokładnie to samo. Żal mi Marka, ale on jest symbolem mojego starego życia, poszukiwań, badań. Tamten etap się skończył, więc i on nie będzie mi potrzebny, a tak wzmocni me ciało w czasie ostatecznej próby. Widziałem się z Pierrem; umówiliśmy się na północ, tutaj. Kto by pomyślał... – wampir zarechotał obleśnie – ...że taki porządny człowiek będzie wiedział, czego potrzeba Kainicie. Złapał tego starego kościelnego na szpiegowaniu, więc ogłuszył go i związał dla mnie na śniadanko.

Z głosu Samediego wyraźnie bije szaleństwo; wizja zesłana tej nocy przez Chiabeta niemal zupełnie podporządkowała go demonowi. Umysł, przez wieki przygotowujący się do tej jednej nocy, w obliczu nadchodzącego finału pozbył się obronnych mechanizmów i zdolności normalnego osądu. Wypaczone postrzeganie otoczenia w dziwaczny i ewidentnie fałszywy sposób zepchnęło winę za wyssanie Eustachego na księdza (kościelny nie miał wcale związanych rąk, jak twierdził Antonio, ani żadnych śladów po ogłuszeniu).

CZĘŚĆ TRZECIA: PUKAJĄC DO PIEKŁA BRAM

Nadszedł czas na finał. Antonio oszalał, a osłupiali bohaterowie, którzy w ciągu ostatnich dni byli świadkami jego całkowitej metamorfozy, pewnie właśnie zrozumieli, że ktoś (Ktoś? Oczywiście ten ksiądz! A tak się przyczaił, tak mu dobrze z oczu patrzyło!) zupełnie go opętał. Przed nimi trudne zadanie – wytłumaczenie wariatowi, że jest wariatem i musi się opanować, bo nie wiadomo, do czego chce go wykorzystać diaboliczny kapłan. Nie wiem, jak będą chcieli zrobić to twoi gracze; jedyne, co mogę doradzić, to kierowanie się intuicją w odgrywaniu Samediego i małe przejmowanie się logiką.

Antonio jest zdeterminowany; nic nie powstrzyma go przed wykonaniem rytuału. Bohaterowie muszą mu w tym towarzyszyć – jeśli nie dobrowolnie, to zmusi ich do tego. Zasadniczo, można wyróżnić dwa nurty finału: albo postaciom uda się przekonać szaleńca, że jest manipulowany, albo nic nie zdziałają ich argumenty. W tym drugim przypadku, jeśli dojdzie do fizycznej walki lub koteria zechce uciec, Samedi posłuży się mocami Thanatosis poziomu drugiego (*Zgnilizna*; efektem jest

przyspieszony rozkład ciała ofiary, co przy gwałtownych jej ruchach – na przykład próbie ucieczki – spowoduje odpadanie fragmentów skóry, mięśni, a w końcu unieruchomienie. Moc działa powoli, ale w tym wypadku Antonio zablokuje wyjście z krypt i potem znajdzie nieruchomego bohatera. Efekty znikają po dniu odpoczynku) lub czwartego (*Uschnięcie*; efekt to mumifikacja jednej kończyny, powodująca utratę krwi w niej zawartej, potworny ból i utratę w niej zdolności ruchu. Moc zaaplikowana do głowy wprowadza Kainitów z stan zbliżony do letargu; wszystkie efekty znikają po całodziennym odpoczynku). Poza Thanatosis Samedi może jeszcze walczyć fizycznie; jak wyglądają współczynniki wampira siódmej generacji możecie sobie wyobrazić sami.

Nie widzę żadnych szans, by bohaterowie mogli pokonać Antonia, jeśli go nie przekonają i sprzeciwią się pomysłowi pokazania im rytuału. I tak go obejrzą, z tą różnicą, że będą wyjącymi z bólu kukłami z uschniętymi nogami lub rozkładającymi się stertami ubrań, kości i strzępów mięsa.

Przekonany lub nie, Antonio zacznie przygotowania. Jak wygląda otoczenie? Tak się złożyło, że jeszcze nie opisywałem krypt; nie jest to zwykłe niedopatrzenie, myślę, że tu właśnie jest najlepsze miejsce, by je odsłonić. Być może bohaterowie już je widzieli od środka; nie zaszkodzi jednak potrzymać ich przed samym końcem w niepewności i dokładnie odmalować wnętrza.

Krypty pod katedrą w A to ciąg dość wąskich pomieszczeń połączonych niskimi (nieco klaustrofobicznymi) korytarzykami. W trzech ostatnich salach przechowuje się doczesne szczątki osób związanych z kościołem – wszystkie można podzielić na trzy kategorie: dostojnicy, druga liga, tło. Pierwsza grupa jest najwęższa, zaliczają się do niej wybitne osobistości w rodzaju kardynałów czy władców świeckich. Mają oni własne sarkofagi z płaskorzeźbami, napisami, zdobieniami. Druga, nieco liczniejsza, składa się głównie z biskupów; ci mają własne trumny, a czasem nawet tablicę wmurowaną w ścianę. Cała reszta, to szczątki tych, którzy w jakiś sposób zasłużyli na tak szlachetny pochówek, ale nie wyróżnili się zbytnio; leżą poukładani w schludne kupki – czaszki na półkach na jednej ścianie, piszczele na drugiej.

Po długim, nerwowym oczekiwaniu, około północy w kryptach pojawi się ksiądz Pierre (prawdziwy). Jest w transie; Chiabet całkowicie go kontroluje poprzez wizje. Jeśli bohaterowie przekonali Antonia, że daje sobą kierować, ten rzuci się na księdza i zatłucze go kilkoma ciosami. Demon będzie się jeszcze starał ratować sytuację, na przykład zmaterializuje się obok jako świetlista wersja Pierre'a i zacznie mówić coś w rodzaju:

– Widzę, że pomyślnie przeszedłeś próbę. Okazałeś się dostatecznie silny i rozważny, więc ci pomogę; zaczynajmy.

Jeśli bohaterowie nie zareagują, Antonio uwierzy, że wszystkie oszustwa fałszywego Pierre'a były testem i wraz ze świetli-stym (Chiabetem) zacznie rytuał; w przeciwnym przypadku zaatakuje też jego i zmusi do ucieczki, a przeciągnięcia duszy dokona sam.

W obu wersjach rytuał będzie wyglądał podobnie; Antonio wyciągnie ukryte za sarkofagiem ostre kawałki kwarcu i rozłoży je na ziemi. Stanie w ich kręgu, uniesie ręce do góry, przymknie oczy i zacznie recytować pierwszą inkantację. Tekst jest łaciński (przygotuj sobie jakąś modlitwę czy wiersz, żebyś mógł nastrojowo mamrotać); jego rytm jest równy i monotonny. Po kilku chwilach Samedi umilknie, odczeka chwilę i wykrzyczy imię pierwszego upiora. Powietrze nad jego głową zafaluje, z nicości uformuje się przezroczyste oblicze z wypalonymi oczami. Z jego pustych oczodołów popłyną kamienne łzy, które ze stukotem będą spadać na wyciągnięte ręce wampira; po chwili duch zniknie, a Antonio rozsypie zebrane kamyki.

Potem światło świec (rozstawionych na sarkofagach) przygaśnie – Kainita zacznie wykrzykiwać kolejne imiona, a w całej sali zaczną pojawiać się upiory wychodzące z kamiennych płyt podłogi, stropu, ścian. Ich ulotne, półmaterialne kształty zaczną podążać w stronę kręgu. Każdy z nich jest w jakiś sposób okaleczony; tu widać poszarpaną ranę ziejącą na piersi, tam brak nóg, gdzie indziej poderżnięte gardło. W krypcie zrobi się nagle lodowato i ciasno; duchy otoczą wampira ciasnym kręgiem, tłocząc się, przepychając, depcząc. Wtedy Samedi zacznie śpiewać; jego głos będzie przepełniony żalem, cierpie-niem; do pieśni dołączą się upiory zawodząc przeciągle. Chór wyjących głosów będzie coraz głośniejszy, po chwili osiągnie poziom wywołujący ból; bohaterowie zauważą, że zaczynają tracić krew, która wypływa przez uszy, nos, oczy. Antonio wykrzyczy ostatnie imię, a upiory zamilkną, przerażone jego słowami i rzucą się do chaotycznej ucieczki.

Bohaterowie nie usłyszą imienia, które tak przestraszyło przybyłe duchy – uszy mają pełne krwi, a poza tym Samedi bardziej ryknął niż wymówił te kilka dźwięków – czują jednak zbierającą się w powietrzu jakąś siłę.

Jeśli nasza grupa przekonała Antonia, że Pierre go wykorzystuje, a ten zabił księdza i potem wygonił Chiabeta, to bohatero-wie są świadkami próby wydobycia z Piekła duszy założyciela Linii Samedi. Posadzka między kawałkami kwarcu zaświeci się, a potem zacznie stawać się coraz bardziej przezroczysta. W końcu zamieni się w szklaną taflę, w którą od spodu drapią zakrwawione dłonie z połamanymi paznokciami. Teraz jednak wszyscy ujrzą więcej, niż Malcolm w wizji – zobaczą postać tkwiącą do połowy w kleszczach stalowych ostrzy, które poruszając się na boki, nacinają ciało; zobaczą szczury obgryzające stopy; zobaczą szaloną od cierpienia twarz, która krzyczy coś do nich, lecz gruba tafla tłumi wszystkie dźwięki. Antonio padnie na szkło i ze szlochem zacznie walić w nie pięściami – nic to jednak nie pomoże; obraz nie przybliży się już bardziej. Po chwili tafla zmatowieje i powoli zamieni się w kamień. Nie udało się.

Jeśli Antonio nie zabił Pierre'a lub dał się oszukać Chiabetowi i pozwolił mu uczestniczyć w rytuale, bohaterowie zobaczą ze zdumieniem, że w chwili wypowiadania ostatniego imienia usta Samediego ułożą się w zupełnie inny wyraz, niż ten, który wypowiedzą (to efekt manipulacji demona – właśnie dla tej jednej chwili chciał uczestniczyć w obrzędzie). Na twarzy Anto-nia pojawi się przebłysk zrozumienia, ale będzie już za późno; z ogłuszającym hukiem pęknie jeden z sarkofagów i powsta-nie z niego średniowieczne, zasuszone ciało maga o lodowatych oczach i dłoniach wypełnionych żywym ogniem. Bohatero-wie mogą zginąć w płomieniach lub ulec mocy przywróconego życiu i stać się jego bezwolnymi kukłami. Wybór należy do ciebie.

EPILOG

Postaci nadają się do dalszego grania tylko w przypadku, gdy przekonają Antonia, że jest oszukiwany. Wtedy Samedi będzie próbował uwolnić założyciela swojej Linii i po klęsce przywołania bohaterowie będą nadal żyli. Antonio ucieknie z A, byle dalej od miejsca, które zrujnowało mu „życie", a oni wrócą zapewne do Paryża bez żadnych konkretnych wieści – Ventrów nie udało się znaleźć, Eustachy nie żyje i nadal nie wiadomo, dlaczego Kainici wariują w katedrze.

PODSUMOWANIE

Cała opowieść ma pokazywać, że czasem nie wystarcza wielkie pragnienie, by coś się udało. Widzimy dramat Antonia, który poświęcił swą egzystencję jednemu celowi i w finale okazał się za słaby. Poza tym możemy zobaczyć na przykładzie Chia-beta, jak łatwo jest manipulować kimś, kto nie potrafi spojrzeć na problem trzeźwo i rozpływa się w emocjach, zamiast roz-sądnie pomyśleć.

Bohaterowie mają trudne zadanie. Żeby ocalić siebie, muszą złamać wiarę Antonia w Pierre'a, który – o ironio – jest całkowicie niewinny, inaczej Chiabet uwolni maga, który bez skrupułów wykorzysta ich lub zabije. Cały drugi rozdział, gdzie nasza koteria zacieśnia znajomość z Samedim, służy właśnie wzmocnieniu przyjaźni między nimi, by potem boleśniej przeżyli konieczność zranienia jego psychiki.

Jeśli chcesz wszystko jeszcze bardziej skomplikować, podczas załatwiania przez bohaterów własnych spraw kilkakrotnie postaw im na drodze księdza Pierre'a (prawdziwego). Niech obserwują go z ukrycia, niech słyszą jak jest zawsze szczery i otwarty, pokorny, rozsądny, miłosierny.

Tego scenariusza nie da się „wygrać" – każda droga wyjścia, każda decyzja będzie dla kogoś zła. Ale takie jest właśnie założenie tej opowieści; przez ból ma kłaść akcenty na odwiecznych prawdach (które często z przymrużeniem oka traktujemy podczas sesji RPG), że los potrafi być okrutny, a ludzie zbyt słabi do wyznaczanych sobie celów.

Grzegorz Barski

ŻYWE SREBRO

Ilustracje: Grzegorz Bogusz

1. WPROWADZENIE

Drogi Mistrzu Gry, jeżeli oczekiwałeś prostej przygody, którą można rozegrać natychmiast po jej szybkim przejrzeniu, muszę cię rozczarować. Aby ją poprowadzić, bohaterowie muszą spełnić pewne warunki, ponadto przygoda jest osadzona w konkretnym miejscu i rozegranie jej gdzie indziej będzie wymagało od ciebie, Mistrzu Gry, trochę pracy. Ale po kolei.

CZAS I MIEJSCE AKCJI

Scenariusz został napisany tak, aby można go było rozegrać po zakończeniu kampanii „Potępieniec". Moi gracze (na których przetestowałem tę przygodę), po wyjściu z „Nawiedzonego domu", postanowili trochę odpocząć, a Delberz wydał im się odpowiednim miejscem. Kupili dom, a jeden z nich wżenił się w rodzinę aptekarza. Już myślałem, że zapuszczą tu korzenie na stałe. Ale wracając do przygody – jej początek rozgrywa się w mieście, gdzie bohaterowie są znani oraz cieszą się dużym zaufaniem i poważaniem innych mieszkańców, a także miejscowych władz. Jeżeli bohaterowie twoich graczy to pędziwiatry, musisz koniecznie znaleźć im jakieś stałe lokum.

Jak już wspominałem, przygoda oryginalnie została rozegrana po zakończeniu „Potępieńca"; można ją również poprowadzić jako wstęp do przygody „Szara eminencja" (łącząc przy okazji ze scenariuszem „Grona gniewu").

DRUŻYNA

Skoro wiemy już, gdzie zaczyna się nasza opowieść, parę słów na temat, kim powinni być jej bohaterowie (czyli postacie twoich graczy). W żadnym wypadku nie mogą być łotrzykami lub zwykłymi rzezimieszkami (przynajmniej oficjalnie). Powinni być powszechnie szanowanymi obywatelami o nieskazitelnej reputacji. Bardzo dobrze by było, jeśli jeden z nich będzie szlachcicem, kupcem, dobrym rzemieślnikiem, kapłanem – jednym słowem kimś, na kim można polegać. I jeszcze słowo na temat doświadczenia – postacie powinny kończyć kompletowanie pierwszej kariery lub zaczynać drugą karierę.

KRÓTKO O PRZYGODZIE

Burmistrz Delberzu zwraca się do bohaterów (jako do osób powszechnie szanowanych i obytych w szerokim świecie) z prośbą o wypełnienie delikatnej misji. Mają udać się do Middenheim, towarzysząc, jako eskorta, małemu chłopcu, który udaje się do swojego wuja. Chłopiec jest synem pewnego maga, który zamieszkując w pobliżu Delberz, często służył radą i pomocą burmistrzowi i mieszkańcom miasta. Łatwe z pozoru zadanie okazuje się o wiele trudniejsze, niż wyglądało na początku. Chłopiec jest wielkim psotnikiem, co naraża bohaterów na różne, niespotykane przedtem, sytuacje. Tuż przed dotarciem do celu podróży, bohaterowie padają ofiarami niefortunnej pomyłki, zawierając znajomość z grupką banitów oraz z pewnym nekromantą i jego wojownikami...

Scenariusz został napisany w konwencji „opowieści drogi". Ma to taką zaletę, że niektóre jej wątki można pominąć, w zamian dodając inne. Na przykład, można sobie darować postać zabójcy, który ścigał bohaterów moich graczy na zlecenie Gustawa Rechtshandlera – prawnika, którego bohaterowie poznali w gospodzie „Pod Trzema Piórami". Prawnik obawia się, że mogą nie dotrzymać tajemnicy (był bowiem członkiem kultu Chaosu), więc wysłał za drużyną zabójcę, aby zapewnić sobie ich milczenie. Jeśli twoi bohaterowie nie mają takich wrogów, po prostu omiń ten wątek (albo szybko postaraj się, aby komuś zależało na śmierci śmiałków). Długa droga do Middenheim jest dobrą okazją do pojawienia się wrogów (lub przyjaciół) z przeszłości.

2. KOLACJA U BURMISTRZA

Życie spokojnie płynie w Delberz. Jest tak miło, że w ogóle nie chce się nigdzie jechać. Poza tym piękna Weronika wyraźnie jest przychylna jednemu z naszych kompanów. Co tam hordy goblinów i zastępy zwierzoludzi Chaosu...

Niestety, pewnego ranka czar pryska. Do siedziby bohaterów (do ich domu czy też do karczmy, w której się zatrzymują), przybywa Marcus – osobisty lokaj burmistrza. Przynosi ze sobą list od swego pana skierowany do naszych śmiałków. W liście możemy przeczytać, co następuje:

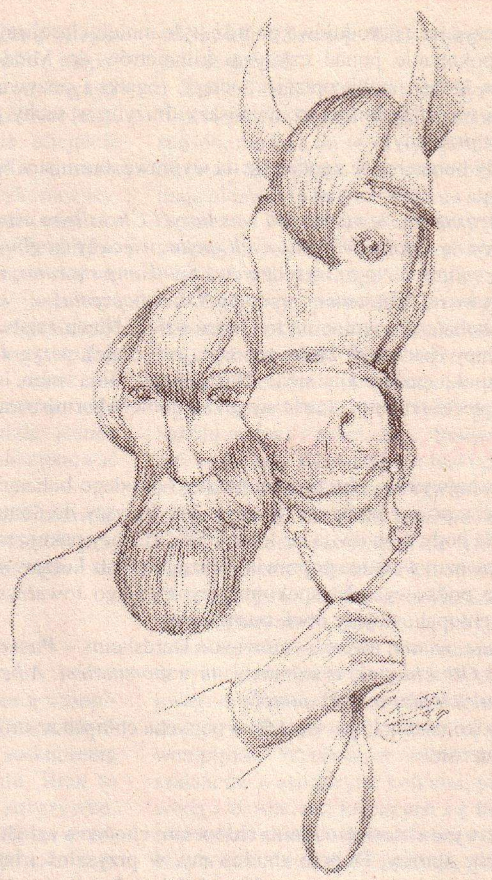
SZANOWNI PANOWIE
Byłbym niezmiernie rad, gdybym mógł gościć Was na jutrzejszej wieczerzy. Mam nadzieję, że nie poczyniliście jeszcze żadnych planów i będziecie mogli zaszczycić mnie swą obecnością. Oczekuję jutro o godzinie ósmej – Marcus przyjedzie po Was pół godziny wcześniej.
Załączam wyrazy szacunku,
Herman von Derdsheim
Burmistrz miasta Delberz



Gdyby bohaterowie chcieli pociągnąć Marcusa za język, ten nie udzieli im żadnych dodatkowych informacji (z bardzo prostej przyczyny – nic nie wie o planach burmistrza). Jeżeli bohaterowie obdarują lokaja niewielkim napiwkiem, ten zapamięta to i będzie mógł służyć pomocą w dalszej części przygody.

Podejrzewam, że gracze bez większych oporów zgodzą się, aby ich postacie zjadły kolację z burmistrzem. Dla pewności możesz zafundować im kilka niezwykle nudnych dni, aby propozycja von Derdsheima wydała się tym bardziej kusząca. Jeżeli jednak będą się wahali, należy lekko zasugerować, że nikt nie odrzuca propozycji burmistrza. W ostateczności, można wspomnieć, że burmistrz ma halflińskiego kucharza, którego potrawy są znane w całym hrabstwie, a potem przetestować Opanowanie największego obżartucha w drużynie (z modyfikatorem – 30). Nieudany rzut oznacza, że głodomór zrobi wszystko, aby wraz z towarzyszami znaleźć się wieczorem na kolacji u burmistrza.

Umówionego dnia o oznaczonej porze Marcus zjawi się tam, gdzie mieszkają bohaterowie. Dom burmistrza znajduje się w południowej części miasta. Jest to duży, dwupiętrowy budynek, jasno oświetlony latarniami. W pobliżu wejścia cały czas przechadza się dwóch strażników. Droga na miejsce zajmie około 20 minut tak, aby zaproszeni goście mięli chwilkę czasu na przygotowanie się do posiłku. Gdyby któremuś z poszukiwaczy przygód przyszło do głowy zabrać ze sobą broń, teraz zostanie mu ona odebrana (tylko na czas wizyty, oczywiście). Równo z wybiciem godziny ósmej goście zostaną wprowadzeni do jadalni. Pośrodku sporej, jasno oświetlonej komnaty, urządzonej z dużym smakiem, stoi solidny, dębowy stół. Jest nakryty na dokładnie tyle osób, ilu jest graczy, plus jedno nakrycie dla gospodarza. Zaraz za drzwiami do jadalni przywita gości pan domu – burmistrz Herman von Derdsheim.



Herman von Derdsheim – prawnik (ex-żak, ex-skryba): burmistrz Delberz

Herman jest postawnym mężczyzną w średnim wieku – ma 41 lat. Nosi krótko przycięte, lekko kręcone, szpakowate włosy. Równie starannie przycięta jest krótka, czarno-siwa broda. Ciemnozielone oczy nadają jego twarzy wyraz spokoju i opanowania. Mówi wolno i wyraźnie, dobitnie akcentując słowa. W jego głosie można wyczuć nutkę władczości – burmistrz nie przywykł do tego, aby ktokolwiek wyraźnie mu oponował.

Burmistrz pochodzi z zamożnej rodziny kupieckiej, od lat osiadłej w Delberz. Ojciec Hermana, dorobiwszy się sporego majątku, zapragnął, aby jego syn został kimś więcej niż tylko bogatym kupcem. Wysłał więc Hermana na studia prawnicze do Altdorfu. Po kilku latach najstarszy syn państwa Derdsheim powrócił do rodzinnego miasta z dyplomem prawnika, który natychmiast schował do szuflady i zaczął pomagać ojcu w interesach. Po kilku kolejnych latach postanowił jednak porzucić kupieckie życie i pójść za namową ojca. Zatrudnił się jako skryba w kancelarii prawniczej braci Gigenkrantz, a po pięciu latach został jej właścicielem, stając się najsłynniejszym prawnikiem w okolicy. Stąd już tylko jeden krok dzielił go od objęcia stanowiska burmistrza (obecnie sprawuje drugą kadencję).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	37	31	3	3	6	35	1	28	59	49	35	37	38

Umiejętności: *czytanie/pisanie, język tajemny – magiczny, sekretny język – klasyczny, mocna głowa, historia, kartografia, rozpoznawanie roślin, monetoznastwo, znajomość języka obcego – bretoński, prawo, etykieta, krasomówstwo, sekretne znaki – prawników, heraldyka*

Przedmioty: medalion z herbem miasta – oznaka władzy burmistrza, sztylet, pierścień rodowy, wykwintne szaty

Po serdecznym powitaniu i krótkiej rozmowie na tematy bardzo ogólne (przy kieliszku wyśmienitego bretońskiego wina), burmistrz zaprasza do stołu. Menu dobierz sam, miej jednak na uwadze gusta postaci twoich graczy. I jeszcze jedno – wszystkie potrawy na pewno są pierwszorzędne, kucharz jest naprawdę mistrzem w swoim fachu.

Kiedy wszyscy są już tak najedzeni, że z trudem mogą się poruszać, burmistrz zaprasza do saloniku (urządzonego równie wykwintnie jak jadalnia), sadza gości w bardzo wygodnych fotelach i przechodzi do sedna sprawy. Przedtem oczywiście proponuje fajkę – jeżeli któryś z bohaterów lubi sobie czasem zakurzyć, to gorąco polecam – tytoń jest znakomity.

– Moi drodzy. Zastanawiacie się zapewne, czemu was dzisiaj zaprosiłem. Powody tego zaproszenia staną się dla was jasne, gdy wysłuchacie mojej historii. Gerhard von Shergenbrandt mieszkał gdzieś w okolicy naszego miasta. Mówię „gdzieś w okolicy", bo nikt dokładnie nie wie gdzie; a dlatego mówię, że „mieszkał", bo zmarł dwa tygodnie temu. Gerhard był czarodziejem, służył swoją wiedzą i doświadczeniem mieszkańcom naszego miasta, kiedykolwiek tego potrzebowali. Dzięki niemu przeżyliśmy jakoś plagę, która dotknęła nas przed siedmioma laty, pomagał nam również bronić się przed bandami zielonoskórych rabusiów. Jednym słowem – zrobił dla nas wiele dobrego. Teraz przyszedł czas na to, aby mu się odwdzięczyć. Mag osierocił jedynego syna – matka chłopca zmarła przy jego narodzinach – którym nie ma się tu kto zająć. Wiem, że Gerhard ma dalekiego kuzyna w Middenheim, jest bakałarzem czy kimś takim. Wysłałem do niego list i w odpowiedzi otrzymałem zapewnienie, że zaopiekuje się chłopcem. I w tym właśnie miejscu mam olbrzymią prośbę do was, moi mili przyjaciele. Znani jesteście powszechnie ze swego obycia w szerokim świecie, przeżyliście niejedno, a poza tym można mieć do was zaufanie. Czy nie bylibyście skłonni służyć za eskortę młodemu Shergenbrandtowi i odwieźć go do wuja w Middenheim? Oczywiście, zapewniam pokrycie wszystkich kosztów podróży i zapewniam środek transportu...

Zakładam, że bohaterowie natychmiast zgodzą się na propozycje burmistrza. W końcu są nieustraszonymi poszukiwaczami przygód. Gdyby mieli jakieś opory, można ich jeszcze trochę połechtać („sprawa prestiżowa", „olbrzymie zaufanie", „najlepsi z najlepszych" i tak dalej).

Na wyprawę do Middenheim burmistrz przeznacza jeden z powozów należących do miasta (z herbem Delberzu, używany do przewozu urzędników lub ważnych przesyłek; powóz, ma się rozumieć, do zwrotu) wraz z woźnicą, list polecający oraz odpowiednią sumę pieniędzy. Kwotę musisz określić sam. Gotówki powinno

wystarczyć na czterodniową podróż (tyle mniej więcej zajmie drużynie pokonanie ponad czterystu kilometrów do Middenheim), podczas której trzeba opłacić noclegi, rogatki i pożywienie. Na wszelki wypadek burmistrz wyposaży drużynę w suchy prowiant (ale bez przesady).

Kiedy bohaterowie zgodzą się na wyprawę, burmistrz bardzo się ucieszy.

– *Wiedziałem, że można na was liczyć! Chciałbym wam dać jeden dzień na załatwienie własnych spraw, więc czy moglibyście wyruszyć pojutrze? No to wyśmienicie! Spotkamy się rano, wtedy też poznam was z Albertem i z woźnicą. Do zobaczenia!*

Daj bohaterom wolne na ten jeden dzień. Niech załatwią ostatnie zakupy (jak znam życie, nie będą one małe), przygotują swój ekwipunek, pożegnają się... Następnego dnia rano, wszyscy w komplecie powinni stawić się przed domem burmistrza.

3. SPOTKANIE Z ALBERTEM

Czas najwyższy, aby poznać naszego młodego bohatera. Postacie graczy po raz pierwszy ujrzą go, przybywszy do domu burmistrza. Na podwórzu uwija się kilka osób. Służący pakują tobołki na dach powozu, woźnica poprawia zaprzęg i po raz kolejny sprawdza końskie podkowy... Najspokojniejszy z całego towarzystwa jest młody chłopak, stojący obok burmistrza.

– *Aaaa, witam, witam!* – mówi von Derdsheim. – *Punktualni jak zwykle! Oto chłopak, o którym wam wspominałem. Albercie, poznaj naszych nowych przyjaciół.*

Szeroko uśmiechając się, lekko popycha chłopca w stronę grupki bohaterów.

Albert von Shergenbrandt – uczeń czarodzieja

Albert jest dziesięcioletnim chłopcem, choć z wyglądu wydaje się trochę starszy. Dobrze zbudowany, w przyszłości będzie silnym i mężnym człowiekiem. Nosi krótko obcięte, jasnobrązowe włosy, które pozostają w wiecznym nieładzie. Spod czupryny błyskają oczy, duże i brązowe, bacznie obserwują wszystko, co się wokół dzieje.

Po śmierci matki Alberta jego ojciec wraz z nowo narodzonym synem opuścił Middenheim i ruszył na południe. W pobliżu miasta Delberz, wśród wzgórz na północ od miasta, znalazł swoją nową siedzibę. W niewielkiej wieży wiódł samotne życie. Swój czas czarodziej dzielił pomiędzy wychowywanie syna i pracę w laboratorium. W ciężkich chwilach pomagał mieszkańcom okolicznych wiosek, służąc im swoją wiedzą i wspierając w potrzebie.

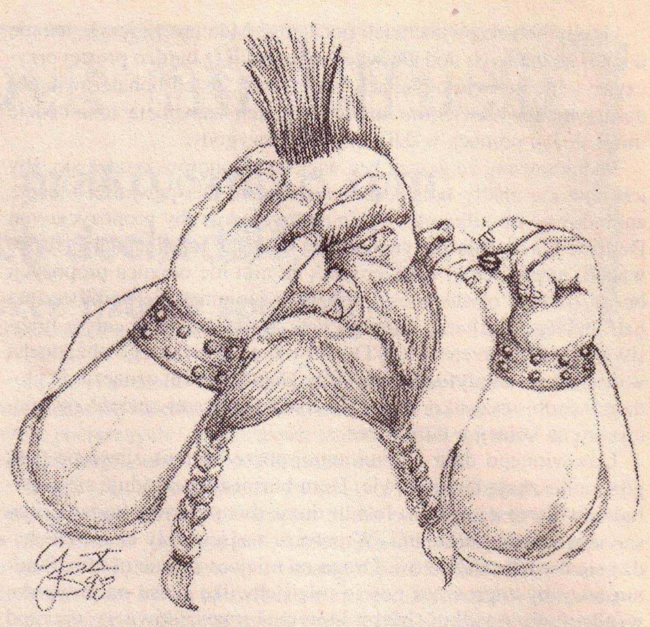
Albert zdobywał edukację w domu, uczony przez ojca. Kiedy okazało się, że chłopiec posiada niezwykle rzadką cechę – osobisty potencjał magiczny – ojciec uczynił go swoim asystentem i adeptem trudnej sztuki magii (jeżeli komuś przyjdzie do głowy wykorzystać kiedyś dorosłego czarodzieja Alberta, przy określaniu liczby jego Punktów Magii proszę skorzystać formuły 4k4 + 2).

Jedną z pierwszych wspólnych prac ojca i syna było stworzenie magicznego przyjaciela dla Alberta. Odtąd mały stworek – widzialny jedynie dla oczu chłopca – stał się jego towarzyszem zabaw i psot, a czasem nawet obrońcą.

Przeczuwając swoją śmierć, Gerhard spakował synowi wszystkie najbardziej potrzebne rzeczy i wysłał go do miasta. Kiedy chłopiec opuszczał wieżę, wiedział, że nigdy już nie ujrzy ojca żywego. Z jego pamięci zniknął obraz domu, w którym wychowywał się od samego początku, nie wiedział również, jak do niego trafić. Wszystko to stało się za sprawą zaklęcia rzuconego przez czarodzieja na własnego syna, Gerhard wiedział jednak, że gdy nadejdzie czas, syn powróci, aby objąć spadek po ojcu.

UWAGA: Albert dopiero rozpoczął edukację jako uczeń czarodzieja. Zdążył nauczyć się tylko dwóch umiejętności z tej profesji. Jeżeli z jakiś powodów wolisz, aby Albert był bardziej doświadczony, po prostu uzupełnij jego opis o dodatkowe umiejętności i rozwinięcia w charakterystyce (ale bez przesady! – to bardzo młody uczeń czarodzieja).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	21	29	3	2	4	29	1	31	27	29	28	20	28



Umiejętności: *język tajemny – magiczny, rzucanie czarów – magia prosta, czytanie/pisanie, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, brzuchomówstwo, opieka nad zwierzętami, szczęście, wyzwalanie się z więzów*

Przedmioty: ubranie charakterystyczne dla średniozamożnego chłopca; wykonany ze srebra medalion z podobiznami rodziców (jest magiczny – żaden ożywieniec nie może podejść do osoby, która go nosi na odległość mniejszą niż dwa metry); torba podróżna, a w niej: książka (ulubione bajki i opowieści Alberta, przeczytał ją już wiele razy, ale chętnie wraca do niej ponownie; w ostatnią stronę okładki – o czym młody posiadacz książki nie wie – wklejony jest magiczny pergamin z zaklęciem *Prawdziwa natura*. Jest to jedna z dwóch kopii formuły tego zaklęcia – druga znajduje się w księdze magicznej Gerharda, w wieży maga. Dzięki temu książka zdradza objawy księgi magicznej – można to stwierdzić przy pomocy umiejętności *Wykrycie magii*); mały notatnik i przybory do pisania; małe lusterko (jest to jedno z pary wszystkowidzących luster; po wypowiedzeniu hasła – **Powróć do domu** – można w nim zobaczyć pracownię Gerharda, czyli to, co odbija się w drugim lusterku. Podobno istnieje sposób, dzięki któremu można ustalić położenie bliźniaczego lustra posiadając jedno z nich ...); ponadto w swojej torbie Albert ma składniki do rzucania znanych mu czarów (po dwa, trzy do każdego zaklęcia), paczuszkę suszonych owoców i kilka swoich ulubionych drobiazgów – kilka metalowych figurek rycerzy, szkło powiększające, parę kolorowych kamyków (to kamienie półszlachetne, które można znaleźć pośród skał wokół wieży maga).

Punkty Magii: 10

Znane czary (magia prosta): *Strefa ciepła, Zabezpieczenie przed deszczem*

Dla formalności przedstawmy także magicznego przyjaciela chłopca, choć oczywiście nikt go nie zobaczy (przynajmniej na razie).

Dudu – chowaniec

Ten niewielki stworek jest skrzyżowaniem wiewiórki, chomika, małego lisa i Taal jeden wie czego jeszcze. Ma długi pyszczek, zakończony wilgotnym, bardzo ruchliwym noskiem, miękkie futerko i długi, puszysty ogon. Lubi psoty i jest wytrwałym towarzyszem zabaw Alberta.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	15	0	2	2	5	70	2	37	5	17	17	41	16

ZASADY SPECJALNE

* Niewidzialność – Dudu jest widziany tylko przez chłopca. Jeśli sam zechce, może zdjąć z siebie aurę niewidzialności i być dostrzeganym przez wszystkich.

* Znajomość czaru – chowaniec może rzucić czar *Śliski grunt* dowolną ilość razy w ciągu dnia (opis tego zaklęcia możesz znaleźć w dodatku **„Księga Wiedzy Tajemnej“**)

Na podwórzu domu burmistrza bohaterowie poznają jeszcze jednego towarzysza ich podróży – woźnicę Hansa.

Hans Maria Brinder – woźnica (ex-cyrkowiec)

Wysoki i postawny mężczyzna w wieku 29 lat. Wygląda na znacznie starszego, a to przez bujny, rudy zarost na twarzy. Wesołe usposobienie szybko zjednuje mu przychylność nieznajomych. Wiecznie uśmiechnięty, lubi opowiadać anegdoty, które poznał, jeżdżąc z cyrkiem. Często popisuje się sztuczkami karcianymi i ukrywaniem małych przedmiotów w dłoni.

W cyrku zajmował się tresurą koni i popisami akrobatycznymi podczas jazdy wierzchem. Od pięciu lat jest na służbie u burmistrza i cieszy się jego pełnym zaufaniem. Wytresował wszystkie konie – potrafią padać na ziemię i udawać martwe, nikt ich nie dosiądzie, jeśli Hans na to nie pozwoli.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41*	58*	3	3	7	52	1	43	36	37	47	32	36

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, posłuch u zwierząt, tresura (konie), woltyżerka, powożenie, jeździectwo, specjalna broń – palna, specjalna broń – bat, uniki, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, muzykalność – róg, zwinne palce, szulerstwo*

Przedmioty: ubranie podróżne, rusznica (12 ładunków), dwa pistolety (10 ładunków), bat, róg, Bransolety Celności (magiczne bransolety, zwiększają szansę trafienia właściciela o + 10; * uwzględnione w charakterystyce), miecz, kaftan kolczy z herbem Delberzu (1 PP korpus)

I jeszcze dwa słowa na temat powozu. Jest to prosta, czterokołowa bryczka, bez specjalnych wygód. Wewnątrz mogą jechać cztery osoby, na koźle jest miejsce dla woźnicy i osoby towarzyszącej. Po obydwu stronach powozu, na drzwiach, umieszczone są herby miasta Delberz. Pod jednym z siedzeń znajduje się skrytka – w razie konieczności przewozi się tam ważne papiery.

4. W DROGĘ!

Kiedy dokonane zostały już wszystkie prezentacje, pora załadować się do pojazdu i ruszać. Hans zaproponuje następującą trasę: najpierw na zachód, do traktu łączącego Altdorf z Middenheim, a potem na północ, w kierunku Miasta Białego Wilka. Sądzę, że bohaterowie powinni bez większych oporów przystać na tę propozycję. No chyba, że chcą jechać przez Talabheim. Droga ponad dwukrotnie dłuższa, ale jak ktoś lubi...

Jak już wspomniałem, droga daleka, bo ponad czterysta kilometrów, a szlaki w Imperium, jak powszechnie wiadomo, nie należą do najlepszych. Woźnica zaproponuje, aby na jazdę poświęcać około sześciu, siedmiu godzin dziennie. Jeden godzinny popas w ciągu dnia powinien wystarczyć, aby rozprostować kości, przekąsić małe co nieco i dać wypocząć koniom. Noclegi w przydrożnych zajazdach, chyba że coś wypadnie lub bohaterowie zadecydują inaczej. Nie sądzę, aby drużyna i tym razem oponowała – Hans niejednokrotnie pokonywał drogę do Middenheim i ma na tej trasie duże doświadczenie. Jego rady i sugestie są więc bardzo cenne. Wszystko jasne? A więc w drogę!

5. PODRÓŻ DO MIDDENHEIM

Pierwsza część podróży (a co za tym idzie, pierwsza część tego opisu), mija bohaterom w miarę spokojnie. Nie licząc kilku drobnych incydentów... Ale po kolei.

Jak już zdążyłem nadmienić, Albert jest chłopcem bardzo żywym, ciekawym świata, ruchliwym i niezwykle psotnym. Nie może długo usiedzieć na jednym miejscu i szuka tylko okazji, aby spłatać komuś jakiegoś niewinnego figielka. Poniżej opiszę kilka sytuacji, które może wywołać mały łobuziak, żadna z nich nie jest powodowana złośliwością (no chyba, że któryś z bohaterów będzie próbował być za bardzo wychowawczy, surowy itp.), wszystkie te scenki są wynikiem ciekawości i psotliwego charakteru Alberta. Każdą z sytuacji można rozegrać w dowolnym, odpowiednim momencie podróży, ich kolejność nie musi być zgodna z kolejnością opisu.

Jedną z ulubionych zabaw Alberta jest strzelanie z pestek. Zabawa ta ma dwie konkurencje – strzelanie do celu i strzelanie na odległość. W obydwu Albert jest mistrzem (niech nie przyjdzie ci do głowy, Mistrzu Gry, testować Umiejętności Strzeleckich chłopca, a jeżeli już koniecznie musisz, to najpierw pomnóż je przez trzy). Najlepiej do strzelania nadają się pestki świeżo wydłubane z wiśni czy czereśni, ale Albert ma zawsze przy sobie kilka starych pestek. Wystarczy je chwilę potrzymać w ustach i już świetnie nadają się do strzelania. Zwłaszcza, jeżeli gdzieś w zasięgu strzału znajduje się ktoś, kto wyśmienicie nadaje się na cel ... Ot, choćby ten gruby krasnolud, który siedzi przy stole obok. Ciekawe, jak się zachowa, gdy dostanie pestką w czoło ... o dostał!!! Uwaga, podchodzi do naszego stołu i coś wrzeszczy, najwyższy czas szybko pozbyć się wszystkich pestek – kieszeń tego miłego pana, który siedzi obok, jest bardzo dobrym miejscem. Wyśmienicie – teraz tylko zmienię miejsce, żeby uniknąć wszelkich podejrzeń ... Ciekawe, jak zachowa się krasnolud, kiedy znajdzie pestki w kieszeni tego pana ... chi, chi, chi.

Oczywiście, wszystko zakończy się awanturą, a może nawet niezłą bijatyką. Pamiętaj o jednym (a raczej niech bohaterowie o tym pamiętają – Albertowi włos nie może spaść z głowy).

Do następnego kawału potrzebna będzie pomoc Dudu i zajęcie odpowiedniego miejsca w karczmie – najlepiej tuż przy schodach. Gdyby tak stworek uczynił podłogę i kilka stopni nieznośnie śliskimi, wypadek na pewno będzie wyglądał, jakby któryś z siedzących przy stole obok podstawił idącemu nogę. Oj nieładnie. Tacy duzi, a zachowują się zupełnie jak dzieci. Oho, szykuje się następna awantura. Proszę na mnie tak nie patrzeć, nie mam przy sobie żadnych pestek. Nie siedzę też obok schodów, tylko na drugim końcu stołu. TO na pewno nie moja wina. Proponuję na upadającego ponownie wybrać krasnoluda – są bardzo bitne i śmiertelnie nie lubią, gdy broda zaplątuje im się między nogami.

Albert jest bardzo ciekawy nowych rzeczy i zawsze zwróci na nie uwagę. Nawet udając się na stronę. Podczas jednego z popasów chłopca zaintrygował gruszkowaty kształt wiszący na gałęzi. Gdyby tak go zdjąć i zanieść do tego miłego pana, który wszystko wie i zawsze lubi się mądrzyć? On na pewno powie mi, co to jest. Coś



brzęczy w środku! Ale fajnie! Hej, patrzcie, co znalazłem. Zaraz, zaraz, dlaczego wszyscy ode mnie uciekają?

Proponuję umieścić w pobliżu niewielki i błotnisty akwen wodny, żeby dodać całemu wydarzeniu trochę kolorytu. Ciekawe, dlaczego żadna osa nie ukąsiła Alberta?

Na drodze z Altdorfu do Middenheim znajduje się taki jeden zajazd, w którym podają świetną rybę. Na wiele sposobów. Ale najlepsza jest w ostrym sosie chrzanowym – to specjalność zakładu, właściciel poleca ją każdemu gościowi. Długie, wspólne ławy w sali jadalnej sprzyjają nawiązywaniu nowych znajomości. Na przykład, ci mili panowie, którzy siedzą obok nas. Widać, że są bardzo eleganccy i dobrze ubrani. A gdyby tak Dudu wszedł na ramię tego pana z wielkim nosem i trochę go połaskotał swoim ogonem? Ciekawe, czy właściciel ogromnego kinola zdoła się **opanować** (uwierzcie mi – to **bardzo trudne**). Potężne kichnięcie narobiłoby wiele ambarasu – sos chrzanowy pewnie trudno się spiera z takiego eleganckiego ubrania. No, i kolejna awantura. Zaraz, zaraz, dlaczego wszyscy patrzą akurat na mnie?

To mogą być bardzo zabawne sytuacje, jeżeli umiejętnie je rozegrasz i stworzysz odpowiednią atmosferę. Oprócz wyżej wymienionych, można jeszcze dodać własne pomysły – wyobraźnia małego chłopca nie zna granic... Nie wspominam o takich oczywistościach, jak wrzucenie komuś żaby za koszulę (zwłaszcza kiedy śpi – świetna pobudka), napakowanie szyszek w czubki butów (takie szyszki bardzo trudno jest usunąć – niektórzy radzą, żeby od razu odciąć czub), czy wykorzystanie umiejętności brzuchomówstwa – można z tego zrobić świetną zabawę.

I jeszcze jedna uwaga. Albert po każdej awanturze (na pewno takie będą) czuje się bardzo skruszony i obiecuje solennie poprawę (aż do następnego razu). Nie pozwalaj na żadne akty przemocy wobec chłopca – jeśli Albert uprzedzi się do kogoś, to koniec. Dudu nie da mu żyć normalnie i gość prędzej czy później poślizgnie się tak nieszczęśliwie, że skręci kark. Poza tym nie zapomnij okrutnikom obciąć Punktów Doświadczenia. To, że miał trudne dzieciństwo, do niczego go nie upoważnia. I jeszcze jedno – nie warto wiązać chłopca.

Wszystkie dowcipy Alberta należy rozegrać w ciągu dwóch – trzech pierwszych dni podróży. W tym czasie drużynę będzie również prześladował zabójca. Bohaterowie nie wiedzą, że podąża za nimi szpieg z krainy ... o przepraszam to zupełnie inna bajka. No, w każdym razie Otto ma naszą drużynę od dawna na oku, a szczególnie tego jej członka, który w sposób najpełniejszy poznał tajemnicę Gustawa Rechtshandlera. Po więcej informacji na jego temat odsyłam do przygody „Ciężka noc w gospodzie Pod Trzema Piórami", zamieszczonej w kampanii „Potępieniec". Prawnik chce uzyskać pewność, że tajemnice jego przeszłości zostaną na zawsze dobrze ukryte. Otto będzie jechał za wyprawą przebrany w strój kuriera imperialnego (jego ulubione wcielenie). Pod koniec pierwszego dnia podróży wyprzedzi drużynę na szlaku do Middenheim, być może będzie nawet kawałek z nią podróżował, wypytując się o cel podróży i inne drobiazgi. W końcu jednak pojedzie przodem, aby na czas zdążyć z ważną przesyłką. W najbliższej gospodzie przygotuje zasadzkę. Ulubionymi metodami Otta są: trucizna, sztylet i pewna substancja w niewielkich pigułkach, która puchnie w przełyku, dusząc ofiarę. Kiedykolwiek Otto spotka drużynę po raz kolejny, będzie wyglądał zupełnie inaczej.

Otto – zabójca (ex-najemnik)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	59	43	4	4	10	55	3	49	38	47	52	39	45

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, silny cios, ogłuszenie, jeździectwo, sekretny język – bitewny, ukrywanie się w mieście, ukrywanie się na wsi, celny strzał, warzenie trucizn, wspinaczka, śledzenie, cichy chód w mieście, cichy chód na wsi, specjalna broń – lasso, uliczna, nóż rzucany*

Przedmioty: dobrej jakości ubranie, 4 sztylety, 2 noże rzucane, 6 porcji jadu na ludzi, 20 pastylek sufikidyny (wielkości małego cukierka, słodkie, w różnych smakach, puchnąc w przełyku ofiary powodują jej uduszenie), zestaw do charakteryzacji (peruki, wąsy, brody, specjalne pasty do zmiany koloru skóry itp.), Pierścień Zamiany (magiczny przedmiot, pozwala właścicielowi rzucić trzykrotnie w ciągu dnia czar *Przybranie iluzorycznego wyglądu*, czas trwania zaklęcia jest dwukrotnie dłuższy niż opisany w podręczniku – WFRP strona 172)

Otto będzie najpierw próbował otruć ofiarę. Należy dać bohaterom do zrozumienia, że ktoś dybie na ich życie. Kufel z trucizną może wypić inna, przypadkowa osoba (być może naczynia podmieni Albert w ramach kolejnego, świetnego żartu). Jeżeli Otto będzie usiłował zasztyletować bohatera, można użyć Dudu, aby pokrzyżował jego plany. To, czy zabójca zostanie schwytany, czy też będziesz chciał odebrać Punkt Przeznaczenia jednemu z bohaterów – pozostawiam twojemu uznaniu. Tak jak zaznaczyłem na początku, wątek zabójcy nie jest konieczny, aby przygoda przebiegła prawidłowo.

6. FATALNA POMYŁKA

Zostawmy na chwilę naszych bohaterów sam na sam z Albertem i przenieśmy się w okolice Middenheim, na Wyjące Wzgórza. Te dzikie i niezbadane tereny są siedzibą wielu dziwnych stworów. Z ich schronienia korzystają również osoby, które nie chcą, aby zakłócać ich prywatność. Do takich osób należy Werner Mothofer i jego kompani. Grupka banitów ukrywa się tu od dwóch lat i jak do tej pory mogła liczyć na ochronę Wyjących Wzgórz. Przyjrzyjmy się wyjętym spod prawa.

Werner Mothofer – herszt banitów (ex-gajowy, ex-banita)

Werner był leśniczym w lasach należących do Cesarza. Został wyjęty spod prawa za przymykanie oka na polowania w cesarskich włościach (bardzo mu się to opłacało). Od trzech lat jest ścigany listem gończym na terenie Talabeclandu i Middenlandu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	44	61	3	4	8	45	2	41	47	39	43	31	30

Umiejętności: *ukrywanie się na wsi, cichy chód na wsi, silny cios, ogłuszenie, wykrywanie pułapek, zakładanie pułapek, jeździectwo, celne strzelanie, tropienie, rozpoznawanie roślin, sekretny język – bitewny, złodziejski*

Przedmioty: kaftan kolczy, łuk i 20 strzał, miecz, dwa noże, Peleryna Ukrycia (magiczny przedmiot, zwiększający szansę ukrycia się osoby ją noszącej – postać próbująca wypatrzyć ukrywającego się właściciela Peleryny wykonuje Test Inicjatywy z modyfikatorem – 20)



Leopold „Niteczka" Janson – banita (ex-rzemieślnik)

Leopold był kiedyś uznanym krawcem w Talabheim. Niestety, złośliwy los sprowadził do jego pracowni złośliwego i bardzo wybrednego klienta, który miał bardzo dużo zastrzeżeń (zupełnie bezpodstawnych) do pracy krawca. Cała historia skończyła się tak, że pewnego ranka do drzwi pracowni Leopolda zastukali strażnicy miejscy. Przerażony rzemieślnik uciekł, a dwa dni później stał się poszukiwany w Talabeclandzie za obrazę urzędnika cesarskiego.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	41	2	4	6	42	1	58	31	30	36	28	31

Umiejętności: *cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, krawiectwo, zwinne palce, zastawianie pułapek, wykrywanie pułapek, wspinaczka, wyczucie kierunku, sekretny język – złodziei, jeździectwo, celne strzelanie*

Przedmioty: kurtka skórzana, miecz, łuk i 20 strzał, komplet przyborów do szycia

Helmut, Hugo i Jeremiasz – banici

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	41	3	3	6	45	2	32	29	29	33	25	28

Umiejętności: *cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, zastawianie pułapek, wykrywanie pułapek, wspinaczka, jeździectwo, sekretny język – złodziei*

Przedmioty: kaftan skórzany, miecz, łuk i 20 strzał

Tak przedstawia się nasza sympatyczna gromadka (UWAGA– jeżeli drużyna jest bardzo liczna lub bardzo doświadczona, można zwiększyć liczbę banitów), ale co robią banici na szlaku ze stolicy do Middenheim, jeden dzień drogi od tego miasta?

Z dobrze poinformowanego źródła (to znaczy od przekupionego strażnika na jednej z pobliskich rogatek), banici dowiedzieli się, że niedługo będzie jechał do Miasta Białego Wilka dyliżans pocztowy z dużą sumą pieniędzy. Jak wiadomo, pieniędzy nigdy za dużo, tym bardziej, że ten bezczelny strażnik żąda coraz więcej za swoje usługi. Żeby napad poszedł gładko, Werner i Niteczka wymyślili chytry plan. Jego pierwszą częścią był napad na kupca mieszkającego w jednym z okolicznych miasteczek. Łupem rabusiów padły... dwie bele cienkiego, czarnego materiału i biała farba. Z materiału Niteczka uszył dla każdego z członków bandy pasujące na miarę, zakrywające całe ciało stroje. Potem Jeremiasz (uważany za największego artystę) namalował białą farbą ... kości na każdym wdzianku. Teraz przymiarka – wszyscy banici z daleka wyglądają jak prawdziwe szkielety. Na koniec wystarczy przyczepić kilka małych kostek zwierzęcych do nóg, tak, aby imitowały klekot piszczeli – i gotowe. Ten widok powinien na tyle zdezorientować eskortę dyliżansu, żeby dać banitom czas na jej unieszkodliwienie.

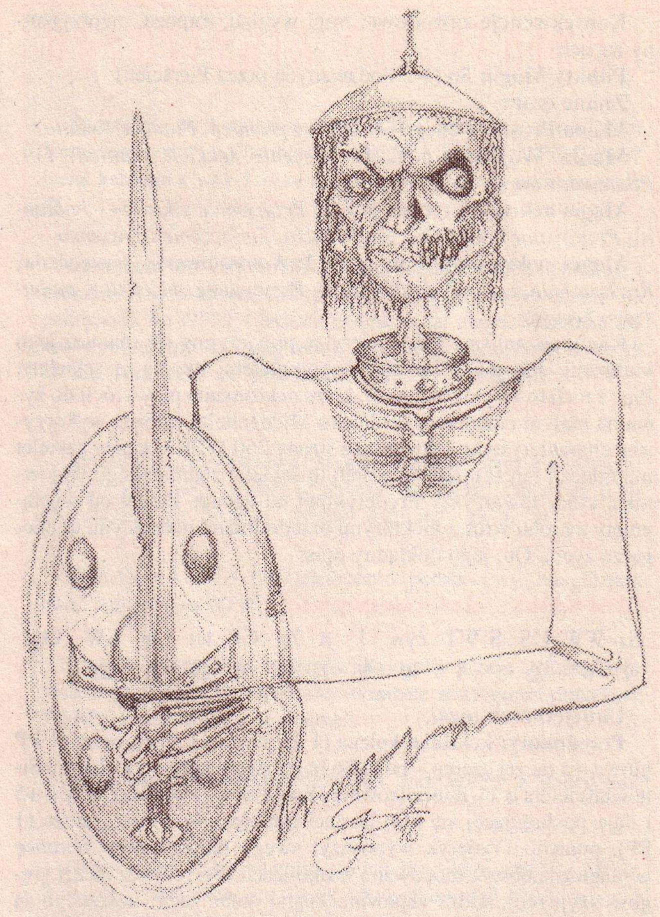
Wszystko poszłoby zgodnie z planem, gdyby nie to, że w dyliżansie pocztowym pękła oś i wóz utknął w połowie drogi. Powóz bohaterów minie tę karetę i... pojedzie jako pierwszy, prosto na spotkanie banitów.

Plan napadu jest prosty. Na drodze leży powalone drzewo, dyliżans zatrzymuje się, kłoda umocowana do jednej z gałęzi sterczących nad drogą strąca woźnicę (i jego ewentualnego pomocnika) z kozła (wszystko dzieje się bardzo szybko – aby uniknąć kłody, trzeba wykonać Test Inicjatywy z modyfikatorem – 20), a potem na drogę wyskakują szkielety. Chwila strachu, eskorta zostaje ogłuszona, pieniądze zrabowane. Napad zostanie dokonany pod wieczór, kiedy kształty zaczynają się już zamazywać, dodatkowo można dorzucić jakąś mgłę albo lekki deszczyk.

Podejrzewam, że twoi bohaterowie to nie jakieś żółtodzioby i raczej nie wystraszą się garstki szkieletów. Nawet jeżeli będziesz musiał trochę oszukać, daj banitom na początek lekką przewagę. Nie chcą oni zabijać pasażerów, zależy im tylko na pieniądzach. Kiedy dostaną się do środka, czeka ich mała niespodzianka...

7. NIEOCZEKIWANY GOŚĆ

Zostawmy na chwilę naszych bohaterów z ich kłopotami, aby przedstawić jeszcze jedną osobę, która znalazła się na drodze do Middenheim w momencie napadu.



Fryderyk van der Hoffen pochodzi z Marienburga. Tam też zetknął się ze sztuką magii, która wciągnęła go bez reszty. Po kilku latach nauki Fryderyk doszedł do wniosku, że stać go na coś więcej niż wywoływanie małego płomyka na dłoni czy zwykłe latanie. Nawiązał kontakt z jednym z marienburskich nekromantów i ten rodzaj magii zafascynował go jeszcze bardziej. Obecnie Fryderyk jest już zaawansowanym adeptem sztuki nekromancji. Znajduje się w drodze do Altdorfu, aby spotkać się z jednym ze swoich kolegów po fachu. Ponieważ drogi Imperium są pełne wszelkiego rodzaju hołoty, a samotne podróże nie należą do najbezpieczniejszych, nekromanta jest eskortowany przez swój orszak – sześć szkieletów.

Fryderyk van der Hoffen – nekromanta 2 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	37	3	4	9	47	1	37	41	43	49	46	34

Umiejętności: *język tajemny – magiczny, czytanie/pisanie, sekretny język – klasyczny, wiedza o magicznych pergaminach, rozpoznawanie runów, rozpoznawanie roślin, wykrywania magii, język tajemny – nekromantyczny, rozpoznawanie ożywieńców, wiedza o demonach, medytacja, rzucanie czarów – magia prosta, wojenna poziom 1, nekromantyczna poziom 1, 2.*

Przedmioty: ubranie podróżne, płaszcz z dużym kapturem zasłaniającym twarz, dwa sztylety (zatrute jadem na ludzi), 4 porcje jadu na ludzi, laska czarodziejska (jest magiczna – stabilizuje wszystkie ożywieńce w promieniu 24 m od jej właściciela), Pierścień Mocy (dodaje właścicielowi 5 PM, ponadto raz w ciągu dnia może rzucić czar Ręka Pyłu), Okulary Magicznej Aury (z pozoru wyglądają jak normalne binokle – dwa szkiełka w drucianej oprawie – każda osoba potrafiąca posługiwać się magią, która założy ja na nos, może zobaczyć, które istoty w zasięgu jej wzroku również posługują się magią – wokół nich widać świecącą, jasnoniebieską aurę. Fryderyk pieczołowicie przechowuje ten cenny przedmiot w wewnętrznej kieszeni płaszcza), składniki do rzucania znanych czarów (w ilości zależnej od MG), 4 flakony z silnie pachnącymi perfumami w czterech różnych zapachach (Fryderyk używa pachnideł 3 – 4 razy dziennie)

Konsekwencje zawodowe: trupi wygląd, trupoza, nieprzyjemny zapach

Punkty Magii: 36 (+ 5 dodawanych przez Pierścień)

Znane czary:

Magia Prosta: *Dźwięki, Magiczny płomień, Płonące światło*

Magia Wojenna poz. 1: *Leczenie lekkich zranień, Lot, Podmuch wiatru*

Magia nekromantyczna poz. 1: *Przyzwanie szkieletu – bohatera, Przyzwanie szkieletów, Strefa życia, Zniszczenie ożywieńca*

Magia nekromantyczna poz. 2: *Kontrolowanie ożywieńców, Rozszerzenie kontroli, Stabilizacja, Przyzwanie szkieletu – mniejszego herosa*

Kiedy poznaliśmy już Fryderyka, przyjrzyjmy się również jego kompanii. Jak już wcześniej wspomniałem, tworzą ją szkielety. Pięć z nich to zwykłe szkielety, które nekromanta przywrócił do życia na małym cmentarzu niedaleko Middenheim (można wykorzystać charakterystykę szkieletu ze strony 250 WFRP; każdy szkielet ma miecz i tarczę). Szósty z nich to szkielet znamienitego wojownika, który towarzyszy Fryderykowi od dawna. Został on wyciągnięty z grobu wraz z niektórymi przedmiotami należącymi do niego za życia. Oto jego dokładny opis:

Wiktor Kerslau – szkielet, mniejszy bohater

Sz	WW	US	S	WT	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	47*	35	5*	4	10	40	2	28	31	29	30	28	-

Umiejętności: *uniki*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP korpus i ręce), hełm (1 PP głowa – a raczej czerep – ponadto hełm jest magiczny, zwiększa Siłę właściciela o 1), miecz (również magiczny – zwiększa WW o +5 i daje posługującej się nim postaci umiejętność *Uniki*), tarcza (1 PP), ponadto Fryderyk wyposażył swego największego obrońcę w magiczną obręcz mocowaną w okolicach szyi (czy też raczej kręgów szyjnych), która zapewnia ciągłą stabilizację noszącego ją ożywieńca (oznacza to, że Wiktor może oddalić się od nekromanty na odległość większą niż 24 metry); ponadto herosa nie może kontrolować nikt inny, poza osobą, która założyła mu obręcz – czyli Fryderykiem. Obręcz jest tak umocowana, żeby nie hałasowała podczas wykonywania ruchów.

* – wszystkie modyfikatory wynikające z posiadanych przedmiotów, uwzględnione zostały w charakterystyce.

8. SPOTKANIE NA DRODZE

Po tej krótkiej dygresji powróćmy na drogę, na której właśnie wre walka. Banici, trochę zaskoczeni, że dyliżans ma tak silną eskortę, ciągle usiłują dostać się do środka. Nasi bohaterowie dzielnie im w tym przeszkadzają. Być może drużyna jeszcze nie zorientowała się, że ma do czynienia ze zwykłymi ludźmi, może któryś z bohaterów nerwowo rozgląda się po krzakach, szukając wzrokiem kogoś, kto **kontroluje** te przeklęte monstra (ach ci doświadczeni gracze...). Dziwnym zbiegiem okoliczności takie przeczucie może się sprawdzić.

Po zapadnięciu zmroku Fryderyk wyruszył w drogę. Po godzinie marszu usłyszał odgłosy walki dochodzące z gościńca. Zaciekawiony, zbliżył się do drogi ...

Sam najlepiej wiesz, jaki widok mógł zobaczyć. Najśmieszniejsze w całej sytuacji jest to, że Fryderyka nurtuje to samo pytanie – **kto kontroluje te szkielety???** (chciałbym, żeby jedno było jasne – bohaterowie nie powinni zobaczyć nekromanty i jego obstawy, ani w żaden sposób skojarzyć go z napadem „szkieletów"). Van der Hoffen jest trochę skonfundowany. W pośpiechu wydobywa swoje okulary i nakłada je na nos. Nic! Żadnego maga w pobliżu! (chyba że jeden z członków drużyny umie posługiwać się magią – ale to raczej niemożliwe, żeby sam na siebie napuszczał szkielety. I jeszcze jedno – nekromanta zobaczy dziwną, małą istotkę – to będzie oczywiście Dudu). To bardzo dziwne – truposze sami poruszają się i wychodzi im to całkiem nieźle. Może to miejsce ma jakieś magiczne właściwości? No więc dobrze, teraz próba przejęcia kontroli nad bezpańskimi ożywieńcami... Znowu nic. Coś tu nie gra. Fryderyk postanawia sprawdzić wszystko osobiście i wmieszać się do walki. Wydaje swoim szkieletom rozkaz: NAPRZÓD! I wtedy na polu walki pojawiają się nowe postacie. Teraz twoim zadaniem, Mistrzu Gry, jest zrobienie jak największego zamieszania. Szkielety Fryderyka powinny uderzyć ze strony, z której bohaterowie w ogóle nie spodziewają się ataku. Sam nekromanta włączy się do walki w bardzo widowiskowy sposób – na przykład wleci pomiędzy walczących. Szkielety Fryderyka będą ciąć wszystkich, którzy nawiną im się pod miecz. Nekromanta będzie przede wszystkim chciał się przekonać, kim lub czym są nie kontrolowane przez nikogo szkielety. Bohaterowie powinni przeżyć chwilę rozterki, przed kim się bronić w pierwszej kolejności. A banici... Oni skorzystają z zamieszania i porwawszy Alberta, znikną w lesie (podąży za nimi Dudu, ale chyba niewielka to pociecha). To samo uczyni Fryderyk i jego kompania w chwilę potem. Teraz trochę o tym, co powinno pozostać na polu walki. Proponuję strzaskane kości jednego szkieletu (pokonanego przez bohaterów) i jednego martwego banitę (zabitego przez Fryderyka zatrutym sztyletem). Po tych pozostałościach bohaterowie powinni zorientować się, że mieli do czynienia z dwoma grupami – prawdziwymi szkieletami i ludźmi, którzy tylko za szkielety byli przebrani. Nad opustoszałym nagle traktem powoli zapada zmrok...

9. CO DALEJ?

Banici wsiąkli w ciemność nocy. Zamiast spodziewanych pieniędzy, mają ze sobą małego chłopca. Skoro broniło go aż tylu zbrojnych, widać mały jest kimś ważnym. Pewno da się za niego wycisnąć niezły okup. Werner i jego kompani podążają do swojej kryjówki – ukrytej w głębi lasu opuszczonej leśniczówki. Jeden z banitów pozostał w pobliżu traktu, by obserwować bohaterów i w stosownej chwili poinformować ich o możliwości odzyskania chłopca.

Fryderyk jest bardzo poirytowany. Jakaś banda chłystków obraziła jego i sztukę, której z takim zapamiętaniem się oddaje. Trzeba ich natychmiast ukarać, bo jeszcze są gotowi powtórzyć tę niedorzeczną maskaradę i wystawić na szwank dobre imię nekromancji. A gdyby tak zrobić z nich **prawdziwe** szkielety? Trzeba będzie ich co prawda zabić, ale to żaden problem. Fryderyk natychmiast zaczął wprowadzać swój plan w życie (jak to miał w zwyczaju), ale po kilku minutach stwierdził, że banici gdzieś zniknęli. Wokół słychać tylko odgłosy nocnego życia lasu. I nic nie widać, choć oko wykol – w ferworze walki nikt nie zauważył, że zapadł zmrok. Zorientowawszy się, co jest grane, Fryderyk postanowił obserwować bohaterów – już oni na pewno doprowadzą mnie do tych nieudaczników.

Tyle bohaterowie niezależni. A co zamierzają zrobić nasi bohaterowie? Możliwości jest kilka. Po pierwsze, można zacząć ścigać porywaczy. Serdecznie odradzam tę możliwość. Jest noc, nic nie widać (jest akurat bardzo pochmurno). Banici są na swoim terenie, kto wie, czy właśnie teraz nie mierzą do członków drużyny z łuków. No, a poza tym, gdzie ich szukać? W którą stronę poszli? Gdyby ktoś się upierał, że wychował się w tych okolicach i zna te lasy jak własną kieszeń, wpuść go do lasu i zaraz rozbij mu nos o jakieś rosłe drzewo. Chyba las trochę się zmienił... Poza tym, co zrobić z powozem? Hans za żadne skarby nie zostawi go na drodze, a rozdzielać się... To chyba nie jest najlepszy pomysł (możesz użyć Hansa do przywoływania bohaterów do porządku, jeśli nastąpi wysyp idiotycznych pomysłów). Próba wciągnięcia do pościgu strażników z pobliskiej rogatki czy przejeżdżających akurat strażników dróg niczego nie da. Wojacy wykręcą się sianem i glejt od burmistrza Delberzu nic nie pomoże. W podobny sposób zniwecz wszystkie wystrzałowe pomysły z psami tropiącymi. Wypatrywaniem banitów z balonu, nowym czarem „Wykrycie małych chłopców" i tak dalej. Bohaterowie muszą uświadomić sobie jedno – pozostaje im tylko czekać na sygnał od porywaczy. Kiedy banici wykonają swój ruch, zależy tylko od ciebie. Proponuję, żeby czas ten był tym dłuższy, im bardziej nerwowa i niecierpliwa jest grupa.

10. PROPOZYCJA

Mam nadzieję, że bohaterowie siedzą teraz gdzieś i nerwowo wykonują te same, w kółko powtarzające się czynności. Pomęcz

ich jeszcze trochę, a potem możemy przystąpić do finału naszej przygody. W końcu nadchodzi długo oczekiwana odpowiedź od banitów. Można ją przekazać w sposób, w jaki zapewne zrobiłby to pewien dobrze znany, zakapturzony banita z Zielonego Lasu – czyli wiadomość przymocowana do strzały. Jeżeli chcesz jeszcze trochę podenerwować swoich bohaterów, jeden z banitów może zjawić się u nich osobiście. Żeby wszystko było jasne – jeżeli spadnie mu włos z głowy – chłopak zginie. Przedstaw sprawę na tyle jasno i zdecydowanie, żeby nikomu nie przyszedł do głowy żaden głupi plan (w tym miejscu mała dygresja: jeżeli twoi gracze nie myślą i bohaterowie wykończą posłańca, nigdy nie powinni zobaczyć Alberta z powrotem. Porywacze nie zabiją go, być może spróbują go sprzedać handlarzom, być może wymuszą okup na kim innym. Przykre konsekwencje dla bohaterów wymyśl sam. Podpowiem tylko, że powinny być bardzo okrutne – nie miej litości!)

Ale powróćmy do wymiany. Wiadomość powinna być dostarczona rankiem, tak, żeby bohaterowie mogli od razu wyruszyć. Jeżeli pojedzie za nimi jakakolwiek „obstawa", do wymiany nie dojdzie – to również powinieneś bardzo jasno określić na samym początku. Porywacze zażądają za zwolnienie chłopca... no właśnie – sumę musisz określić sam. Powinna wynosić tyle, żeby bohaterowie mogli ją zapłacić, lecz by nie zostało im więcej niż po kilka szylingów na głowę. Miejsce wymiany to bród na małej rzeczce, leżącej w odległości mniej więcej pół dnia drogi od miejsca zakwaterowania grupy. Bohaterowie (z pieniędzmi na okup i z ewentualnym przewodnikiem) powinni zjawić się tam na godzinę przed zachodem słońca.

Żeby dotrzeć do brodu, najpierw trzeba jechać drogą, a potem skręcić w dawno nie używaną dróżkę. Prowadzi ona do opuszczonego osiedla drwali. Bohaterów czeka teraz kilkugodzinna droga przez las. Przejazd wozem jest całkowicie niemożliwy – dukt jest od dawna nie używany i kompletnie zarósł. Jeżeli chcesz trochę utrudnić dotarcie na miejsce przekazania okupu, możesz postawić na drodze drużyny jakiegoś leśnego stwora. Ale uwaga – żaden z bohaterów nie powinien zginąć ani zostać poważnie ranny. Chodzi tylko o to, żeby postacie trochę się rozgrzały przed właściwym starciem.

Zostawmy więc na chwilę bohaterów, zwłaszcza że mają co robić. Wyjazd drużyny nie umknął czujnym oczom Fryderyka. Razem ze swoimi szkieletami podąża za grupą bohaterów, chcąc zrealizować swój zamiar. Może przy okazji uda się trochę zarobić?

Kiedy wiemy już, jak wygląda nasz „orszak", opiszmy miejsce wymiany i plan banitów. Droga prowadząca do brodu jest dosyć kręta. W pewnym momencie zaczyna biec po dnie niewielkiego jaru. Powstał on przez wypłukanie ziemi przez deszcze. Nie jest głęboki (około 3 – 4 m), ściany są nachylone pod takim kątem, że wspięcie się na górę nie powinno sprawić większego problemu (postać porusza się z Szybkością zmniejszoną o połowę zaokrągloną w dół). Zbocza ponadto porośnięte są dość gęsto niskimi krzaczkami. Idealne miejsce na zasadzkę, ale nie tym razem. Kolejny zakręt i wąwóz otwiera się na brzeg niewielkiej rzeczki. W miejscu przeprawy ma ona mniej więcej 8 metrów szerokości ,i jest głęboka na metr. Dno jest muliste i podczas przechodzenia postać może nieco się zapadać (gdyby do tego doszło, nie zapomnij o odpowiednim modyfikatorze do Szybkości). Przy brodzie znajduje się nieco prymitywna instalacja. Składa się ona z dwóch niewielkich tratew, połączonych ze sobą linami. Całość jest tak sprytnie pomyślana, że przyciąganie jednej z tratew do swojego brzegu powoduje podróż drugiej do przeciwległego. Bohaterowie nie powinni i teraz za bardzo kombinować. Jeżeli wszyscy nie pojawią się na brzegu, tak żeby było ich dobrze widać – no tak, już wiesz – do wymiany nie dojdzie.

Kiedy bohaterowie już pokażą się w całej okazałości, z lasu po drugiej stronie rzeki wyłonią się banici z chłopcem. Jest cały i zdrowy, nawet nie wygląda na przestraszonego. Teraz może dojść do wymiany. Na jednej tratwie bohaterowie muszą rozłożyć kawałek materiału i położyć na nim monety. Po drugiej stronie, na drugą tratwę sadzany jest Albert. Teraz trzeba zacząć ciągnąć. Tratwa z pieniędzmi porusza się w kierunku banitów, a Albert przeprawia się w stronę bohaterów. Wszystko wygląda cacy, aż do momentu, w którym tratwy mijają się na środku rzeki...

11. FINAŁ

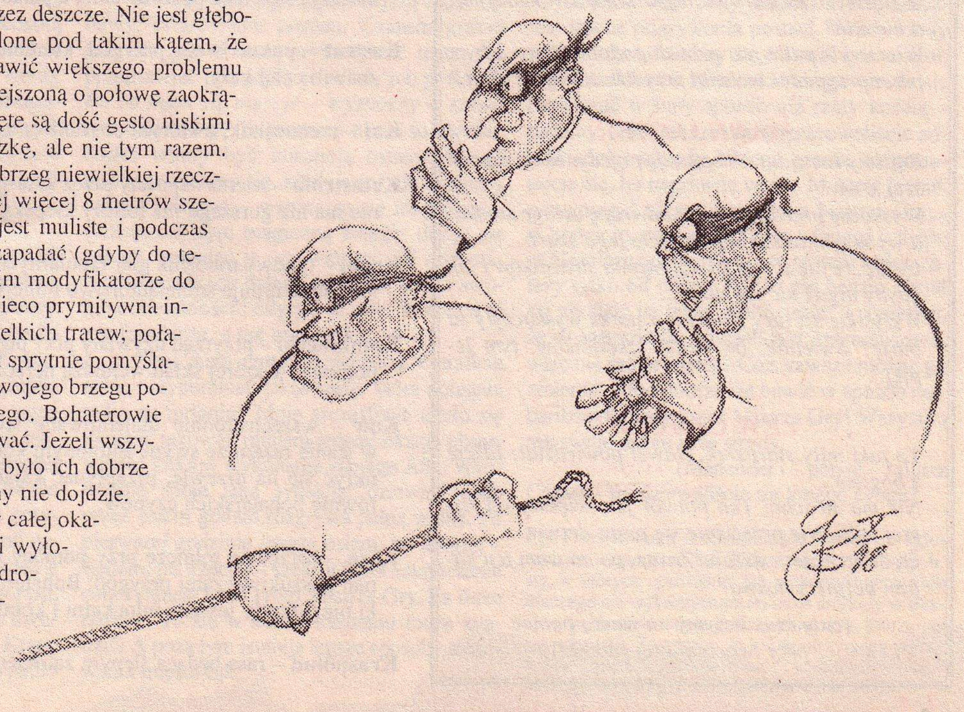
Podczas gdy bohaterowie zajęci są wymianą Alberta na okup, Fryderyk ze swoimi szkieletami dociera właśnie do przeprawy. Poruszając się górą, tuż przy krawędzi wąwozu, dochodzi do miejsca, skąd może dogodnie obserwować rozwój wypadków. Czeka na dogodny moment do ataku. W chwili, kiedy tratwy mijają się pośrodku nurtu, z tyłu, za bohaterami, rozlega się hałas – trzask łamanych gałęzi i... pękających kości. Jeden ze szkieletów potknął się o wystający korzeń i wypadł spod kontroli nekromanty. Jego szczątki staczają się na niczego nie spodziewających się bohaterów...

Teraz powinien zrobić się prawdziwy kocioł (a raczej to ty powinieneś zrobić ten kocioł). Pieniądze i chłopak na chybotliwych tratwach pośrodku rzeki, banici po drugiej stronie, a tu z góry spada jakiś szkielet... Całkiem fajnie, tym bardziej, że za truposzem wysypują się z lasu następni i nie sprawiają wrażenia tak bezwładnych. Żeby zwiększyć zamieszanie, możesz wyekspediować Fryderyka na drugą stronę rzeki (przy pomocy czaru *Lot*). Jeżeli na dodatek tratwy wywrócą się na skutek gwałtownego szarpnięcia, bohaterowie powinni mieć pełne ręce roboty.

Jaki będzie wynik tego spotkania, zależy w dużej mierze od ciebie, Mistrzu Gry. Ja ograniczę się jedynie do podania wyniku walki mojej grupy.

Drużyna dzielnie dawała odpór szkieletom Fryderyka, osłabiona o jednego z bohaterów, który rzucił się na pomoc Albertowi walczącemu z wodą. Banici nadzwyczaj szybko poradzili sobie z nekromantą (bardzo skutecznym sposobem okazało się wrzucenie go do wody). Następnie pospieszyli na drugi brzeg, gdzie jeden z ich kompanów ramię w ramię walczył z pozostałymi szkieletami (być może pomoże im Dudu, ale dopiero wtedy, gdy Albert będzie bezpieczny). Kiedy wszyscy ożywieńcy zostali pokonani (z pewnymi stratami), bohaterowie pozostali sam na sam z wyjętymi spod prawa. Na szczęście zwyciężył zdrowy rozsądek i obeszło się bez jatki. Banici zniknęli w lesie, nie sprawiając dalszych kłopotów. Albert powrócił pod opiekuńcze (???) skrzydła bohaterów...

No, a pieniądze? Cóż, pozwoliłem im potaplać się trochę w mętnej i mulistej wodzie. Wyłowili 3 korony i 5 szylingów.



NOWA KRAINA GOBLINÓW 30

Redaguje zespół:
Komitet Wyborczy Krainy Goblinów (Głosuj na nas! – Nam się na pewno nie uda)

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

IN MEMORIAM

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

SHADOWRUN

- *To właśnie lubię na lotniskach: zaglądasz do kosza na śmieci i znajdujesz prezent...*
- *Na pewno agenci rządowi. Widziałem legitymacje...*
- *Który z was zamawiał pizzę?*
- *Nie krzyczcie tak! Przy rozbrajaniu bomby pośpiech nie jest wskazany. Ile mam jeszcze czasu?*

GWIEZDNE WOJNY

- *To fabrycznie nowy kombinezon. Musi być szczelny!*
- *O, jaki niegroźny mały misiaczek...*
- *Jeszcze tylko dziesięć sekund i będziemy bezpieczni w nadprzestrzeni...*
- *Nie ma strachu! Setki razy lądowałem awaryjnie...*
- *Gdy mówiłem, że skafandry trzeba przechowywać w śluzie, to miałem na myśli śluzę ewakuacyjną, a nie śluz!*
- *Wiecie jak małe jest prawdopodobieństwo, abym przez przypadek wcisnął przycisk autodestrukcji?*

WARHAMMER

- *Bądźmy rozsądni. Proponuję pojedynek do pierwszej krwi...*
- *Wyskoczę przed jaskinię i odwrócę uwagę smoka, a wy w tym czasie wyniesiecie jego skarb...*
- *Udaję, że nie słyszę nawoływania strażników i jak gdyby nigdy nic idę dalej...*
- *Wszystkie szczury z naszego statku wyskoczyły za burtę? Świetnie. Im mniej szkodników, tym lepiej...*

ZEW CTHULHU

- *To taki miły staruszek. Nawet powiedział: Idźcie z bogiem...*
- *Nie ma strachu! Ten potwór jest większy od naszej willi. Nie przeciśnie się przez drzwi...*
- *O, dobrze, że jesteście. Zaraz, po co wam ten kaftan bezpieczeństwa?*

(cały czas liczymy na waszą pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

PODRĘCZNY SŁOWNICZEK PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ

Kaczka – *płaskodziób pierzasty.* Ptak wodny stanowiący podstawowe wyposażenie łowców czarownic. Kaczki naznaczone piętnem chaosu mutują w zające (takie w buraczkach).

Kamikadze – wybierany na ochotnika członek drużyny, który ma udać się na zwiady do jaskini smoka.

Kapusta – niektórzy uważają, że w kapuście znajduje się małe krasnoludy. To oczywista bzdura. W kapuście znajduje się małe elfy – małe krasnoludy znajdowane są w podziemnych dołkach, ludzi przynoszą bociany, hobbity rozmnażają się przez pączkowanie, a paladyni przez puszkowanie.

Kastrat – poszukiwacz przygód, któremu złodzieje za jednym zamachem pozbawili całej kasy.

Kat – rzemieślnik, z którym poszukiwaczy przygód łączą zażyłe stosunki.

Katastrofa – wiersz napisany przez kata-grafomana. Prawdziwie straszna rzecz: nie ma nic gorszego niż tortury kiepską poezją.

Kocuj – typowy miłośnik gier fabularnych, któremu kompletnie odbiło. Między innymi uzurpuje sobie autorstwo niniejszego słownika.

Kombinerki – przyrząd używany przy przeszczepach nerek lub potoczna nazwa potrawy, w której skład wchodzą nereczki od kilku różnych dawców.

Koń – wszechstronnie utalentowane stworzenie. Poszukiwacz przygód jest w stanie razem ze swym ulubionym koniem wydostać się z miasta kanałami, ukryć się na drzewie, przepłynąć kajakiem jezioro i dokonać wielu innych równie bohaterskich czynów.

Kosa – narzędzie rolnicze przy pomocy którego niektóre szkielety znęcają się nad poszukiwaczami przygód. Bohaterowie i tak mają szczęście, że martwiaki nie odkryły jeszcze młockarni i kombajnu zbożowego...

Krasnolud – rasa będąca ślepym zaułkiem ewolucji brody.

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Znalazłem swego czasu butelkę zamieszkaną przez dżinna. Miałem kilka całkiem zabawnych pomysłów na życzenie, więc bez zwłoki potarłem butelkę. Bez efektu. Potarłem jeszcze raz, energiczniej. Nadal nic.

Zrezygnowany odstawiłem butelkę na stół i zająłem się własnymi sprawami. Kilka godzin później, gdy preparowałem właśnie skórę nietoperza, nagle błysnęło i z butelki zaczął wydobywać się dym. Po chwili nad stołem zmaterializował się najprawdziwszy dżinn.

– Potarłeś butelkę. Jakie jest twoje życzenie, mój panie? – spytał dżinn.

– Potarłem ją prawie trzy godziny temu, nie spieszyłeś się zbytnio – zauważyłem z przekąsem.

– Przepraszam, źrenico mego oka, ale utknąłem w korku...

Nowa Kraina Goblinów ma zaszczyt przedstawić kolejną część gry fabularnej:

TABELA

Ten system jest inny niż wszystkie. Tabela stawia przed graczami jedyne prawdziwe wyzwanie – stworzenie postaci. W końcu kogo obchodzi penetrowanie labiryntów czy zabijanie smoków? Liczy się tylko bohater! Z dotychczasowych systemów tylko pierwsza wersja Kryształów Czasu kładła pewien nacisk na tworzenie postaci. Jednak wszystko to było zbyt proste. Tylko TABELA da ci możliwości, o jakich marzyłeś.

Rozdział IX

UMIEJĘTNOŚCI

Każdy gracz może wybrać sobie dowolną ilość umiejętności pod warunkiem, że ich łączna liczba nie przekroczy dwudziestu pięciu. Oto lista podstawowych umiejętności:

1. Aportowanie
2. Bicie elfów
3. Bieganie pod górkę
4. Bujanie hamakiem
5. Cichy chód w toalecie
6. Charakterystyczne dla krasnoludów pałowanie elfów
7. Czerpanie radości z życia
8. Czerpanie wody ze strumienia
9. Czerpanie zysków z nierządu
10. Czerpanie zysków z rządu
11. Chlapanie
12. Czytanie/Pisanie
13. Czytanie z warg/Pisanie na wargach
14. Drapanie się
15. Drastyczne dla łagodniejszych osobników zabijanie elfów
16. Etykieta
17. Furczenie nosem
18. Furczenie uchem
19. Gotowanie zupek wietnamskich
20. Gnojenie elfów
21. Heraldyka
22. Handel uliczny
23. Historia starożytna
24. Historia feminizmu
25. Histeria
26. Impregnowanie elfów
27. Jeżdżenie na koniach
28. Jeżdżenie na stworach latających
29. Jeżdżenie na wozach
30. Jeżdżenie pod wozami
31. Jeżdżenie na elfach
32. Językoznawstwo
33. Jelitoznawstwo
34. Kaleczenie elfów
35. Kopanie elfów
36. Kuśtykanie
37. Myślenie (jedna z mniej popularnych umiejętności)
38. Nabijanie elfów na różne ostre przedmioty
39. Opieranie się o ścianę
40. Pstrykanie
41. Piwowarstwo
42. Pływanie
43. Pływanie na stworach latających
44. Panowanie nad innymi
45. Panowanie nad sobą
46. Posługiwanie się liną
47. Posługiwanie się linem
48. Polowanie na elfy
49. Ryczenie
50. Rymowanie
51. Sklejanie modeli
52. Sklejanie modelek
53. Szuranie nogami
54. Szuranie rękami
55. Szuranie uszami
56. Szpanowanie
57. Skakanie na skakance
58. Skakanie na elfie
59. Solenie zupy
60. Szczerzenie zębów
61. Torturowanie (zgadnijcie kogo...)
62. Walka na ślepo
63. Walka na głucho
64. Walka na łyso
65. Wyciskanie pryszczy
66. Zaginanie podków
67. Zaginanie innych
68. Zgrywanie się z elfów
69. Znęcanie się nad krasnoludami (???)
70. Zastawianie dóbr majątkowych rodziców z powodu sporych rozmiarów długów powstałych w w wyniku uprawiania hazardu

Rozdział X

MAGIA

Nie ma się co oszukiwać: Tabela to system tolerancyjny. Nawet bardzo tolerancyjny. W Tabeli nie ma miejsca na brak tolerancji, na prześladowania religijne, na konflikt płci czy cokolwiek w tym stylu. Właściwie Tabela to najbardziej tolerancyjny system świata. Pod względem tolerancji Tabela powinna być wzorem dla innych. Pierwotna nazwa Tabeli brzmiała nawet – *Tabela: Różnice są piękne, a nietolerancja jest złem* (później jednak tytuł uległ zmianie na *Tabela: Elfy są głupie*). Nie może więc tu zabraknąć wzmianki za temat tego, dla kogo zastrzeżona jest magia. A więc oznajmiam wszem i wobec – zgodnie z przyjętą w Tabeli zasadą tolerancji – MAGII MOŻE UŻYWAĆ KAŻDY!

No, z wyjątkiem elfów.

Autor: Krzysztof Iwanek

KOLEJNE ROZDZIAŁY JUŻ ZA MIESIĄC!

ZAPOWIEDZI

ODGŁOSY Z KUŹNI

Będąc na licznych spotkaniach z członkami naszej redakcji i przedstawicielami wydawnictwa w jednej osobie odkryłem, że wielu z Was, drodzy Czytelnicy, nie ma najmniejszego pojęcia, co wydajemy, a jeżeli już takowe pojęcie ma, to i tak nie potrafi się zorientować, co w środku danego produktu się znajduje. Wychodząc na przeciw Waszym oczekiwaniom, po wielogodzinnych nagabywaniach nowego rednacza tudzież J. W. prezesa doprowadziłem do powstania tego niewielkiego działu, w którym ja – skromny niżej podpisany zastępca redaktora naczelnego wydawnictwa i członek redakcji ***MiMa*** *– będę rozpisywał się o naszych planach, produktach i innych takich smętach. Pamiętajcie tylko, że piszę te słowa miesiąc przed tym, niż Wy je czytacie!*

Wpierw pokrótce o tym, jak chcę Wam przedstawiać nasze produkty. Jest tajemnicą Poliszynela, że spóźniamy się, nie dotrzymujemy terminów itp., itd. Dlatego też będę tu pisał, co następuje: **1.** wpierw o tym, co już trafiło na moje biurko z drukarni, **2.** o tym, co właśnie powędrowało do drukarni, **3.** o tym, co jest w korekcie/składzie/redakcji (plus informacja, kiedy się teoretycznie ukaże) oraz **4.** o tym, co poszło do tłumaczenia. Im bliżej będzie wydania danego produktu, tym więcej informacji na jego temat będę zamieszczał.

A więc zacznijmy.

Na moim przestronnym redaktorskim biurku w zeszłym miesiącu wylądowały dwa podręczniki: **W stepie szerokim** (pierwszy dodatek do **Dzikich Pól**) oraz **Podręcznik Badacza Tajemnic** (kolejny dodatek do **Zewu Cthulhu**). Ponieważ do nowości te produkty nie należą, więc tyle o nich – uznajcie to za wstęp informacyjny.

Niedawno pojawiły się w redakcji pierwsze egzemplarze **Ekranu Mistrza Gry** do **Warhammera** (kiedy czytacie te słowa, pewnie jest on już w sprzedaży). Niestety produktowi temu daleko do ideału, który mieliśmy nadzieję osiągnąć, za co z góry przepraszam. Cóż – jak zwykł mówić Miłosz – polskie drukarnie mają problemy z wydrukowaniem czegoś bardziej skomplikowanego niż książka. Spuśćmy jednak wstydliwie zasłonę milczenia na część techniczną **Ekranu** i zajmijmy się jego zawartością. A tu każdego miłośnika **WFRP** czeka niezła gratka – przede wszystkim indeks do podstawowego podręcznika tej gry. Chyba każdy warhammerowiec ma taki indeks w głowie (bo inaczej nie sposób korzystać z podręcznika głównego), ale dla nowych graczy to przydatna rzecz. W drugiej broszurze, która znajduje się w **Ekranie**, umieszczono ulepszony i uzupełniony system trafień krytycznych. Specjaliści wypowiadają się, że jest niezły. Oczywiście, od wewnątrz nej strony ekranu znajdziecie zbiór najpotrzebniejszych tabel, natomiast od zewnątrznej (poza dwoma znanymi chyba wszystkim obrazkami) kolorową mapę Starego Świata. **W Ekranie** jest jeszcze kilka pomniejszych niespodzianek, które poznacie, wczytując się w broszury.

Ostatnio światło dzienne ujrzała również nowa książka z naszej fantastycznej serii, za którą jej redaktor – Andrzej M. – otrzymał ŚLĄKFĘ (czyli nagrodę Śląskiego Klubu Fantastyki). Tym razem jest to opowieść *fantasy* autorstwa Michaela Swanwicka (m.in. **Stacje przypływu**), zatytułowana **Córka żelaznego smoka**. Książka była nominowana do trzech prestiżowych nagród: Hugo, World Fantasy i Locus; została również uznana za jedną z najlepszych powieści *fantasy* lat dziewięćdziesiątych. Polecam wszystkim. Do nabycia w EMPIKach oraz dobrych księgarniach na terenie całego kraju.

A teraz o tym, co wędruje, powędrowało lub już wraca z drukarni.

Najpierw kolejna gratka dla miłośników **WFRP** – część pierwsza kampanii **Kamienie zagłady: Ogień w górach** (gdy piszę te słowa, już jest w drukarni). Ten cykl scenariuszy jest nieco krótszy od **Wewnętrznego wroga**, liczy bowiem tylko trzy części (plus czwartą, tzw. opcjonalną). Kampania była przed laty opracowywana do **AD&D** (za czasów, gdy **Games Workshop** sprzedawał tę grę w Europie), ukazała się już jednak pod szyldem **WFRP**, dzięki czemu warhammerowcy mają okazję zagrać w przygodę najbardziej klasyczną z klasycznych. Nie chcąc nikomu psuć zabawy, wspomnę tylko, że bohaterowie podążają tropem orkowego wojownika-kapłana, który posiadał... he, he – bez przesady, ten tekst czytają pewnie również gracze.

W drukarni znajduje się również pierwszy suplement do gry **Earthdawn** – przygoda **Mgły Zdrady**. Jej akcja toczy się w Przyczółku i Krwawej Puszczy, o których to miejscach podano wiele ciekawych informacji. Polecam nie tylko miłośnikom **Przebudzenia Ziemi**, ale wszystkim innym prowadzącym. A to tylko początek dobrych przygód do gry **Earthdawn**. Każda następna jest lepsza od poprzedniej.

Drukują się również kolejne książki z serii Andrzeja – tym razem jest to dwutomowe dzieło Davida Zindella (nieznanego jeszcze na naszym rynku, ale docenionego już na świecie autora) zatytułowane **Nigdylia**. Rozmach, z jakim zostało napisane, z pewnością dorównuje **Diunie** Franka Herberta. Ponoć od dawna na polu *science-fiction* nie było takiej książki.

Również niedługo w beletrystycznej serii ukaże się druga część **Przybysza** C. J. Cherryh (wielokrotnej zdobywczyni nagrody Hugo) – **Najeźdźca**. Atevi powracają i wypracowana przez lata równowaga zostaje zachwiana.

A teraz o tym, co trafia do składu.

- Po pierwsze, Clive Barker i jego **Everville**, czyli druga część fenomenalnego **Wielkiego sekretnego widowiska**. Polecam wszystkim miłośnikom grozy i nie tylko. Ta część jest ponoć lepsza od pierwszej.
- Po drugie, **Zew Cthulhu**, edycja 5.5 – czyli poprawiona wersja najsłynniejszego systemu grozy na świecie. Więcej informacji (zapewne ciekawszych) udzieli Wam Miłosz w jednym ze **Skrótów...** Póki co, wspomnę o dwóch zmianach względem poprzedniej wersji – zmodyfikowano m.in. rozdziały o Poczytalności i o czarach.

W redakcji...

- Znajduje się właśnie **W krwawym blasku księżyca**, czyli przygoda opracowana przede wszystkim z myślą o **Wilkołaku: Apokalipsie**, ale również o **Wampirze: Maskaradzie**. Jej akcja toczy się w Chicago, a chodzi o... Dokończę innym razem, co?
- Jest również druga część **Wskrzesiciela** Seana Stewarta – **Nocna straż**.
- A także pierwsza część nowego cyklu Gene'a Wolfa **Księga Długiego Słońca**, nosząca tytuł **Ciemna Strona Długiego Słońca**. Akcja tych powieści toczy się w świecie znanym z pięcioksiągu **Księga Nowego Słońca**, tyle że kilkaset lat wcześniej.

Od tłumacza...

- Lada moment powinny przyjść **Maski Nyarlathotepa**, czyli druga (po **Horrorze w Orient Ekspresie**) wielka kampania do **Zewu Cthulhu**, która ukaże się na gwiazdkę. Ta przygoda jest niewątpliwie bardzo cthulhistyczna.
- Ponoć nadpływają **Skarby Śródziemia**, czyli dodatek opisujący magiczne przedmioty i nie tylko. Polecany nie tylko miłośnikom **MERP**a, ale wszystkim, którzy grają w systemy *fantasy*.
- Przybywa również **Księga wiedzy**, czyli dodatek do **Przebudzenia Ziemi**, zawierający nowe talenty, nowe dyscypliny, nowe czary oraz informacje o tym, co dzieje się wyżej ósmego kręgu. Ponadto wiele o głosicielach i świetlistych, a także opcjonalne zasady. To również na gwiazdkę.
- Jeśli jesteśmy przy **Earthdawnie** – przed **Księgą wiedzy** (październik/listopad) powinna ukazać się pierwsza książka, której akcja toczy się w tym świecie: **Pierścień Tęsknoty**. Polecam ją każdemu, ale przede wszystkim tym, którzy chcą się dowiedzieć czegoś o Garlthiku Jednookim, J'rolu szlachetnym złodzieju oraz o tym, jak odkryto Parlainth.
- Powinna dotrzeć do wydawnictwa również druga część **Skoku w konflikt** Stephena R. Donaldsona – **Skok w wizję**, wraz z którą zaczyna się prawdziwa epicka *space opera*.

I to by było na tyle...

Miłego czytania i grania życzy

Tomek

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA MAG

Wszystkie ceny aktualne do 15.12.1998

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

UWAGA: Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-58
MIM25 – MIM58 — 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42, 43-44 i 55-56 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 60 do numeru 65
PP60 — 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 60 do numeru 62
PK60 — 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 — 3.90 zł

Labirynt nr 3
LB3 — 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG — 69 zł

Kamienie zagłady - t..1 Ogień w górach
WHOWG — 32 zł

Galeria bohaterów
WHBOH — 20 zł

Ekran Mistrza Gry
WHEMG — 22 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT — 22 zł

Potępieniec
WHPOT — 22 zł

Zamek Drachenfels
WHZAD — 21 zł

Wewnętrzny wróg
WHWEW — 22 zł

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO — 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHŚRR — 24 zł

Szara eminencja
WHSZE — 24 zł

Imperium w płomieniach
WHIMP — 32 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC — 24 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŚMB — 15.90 zł

Wieczna Genevieve
BEGEN — 14.50 zł

Konrad t.1
BEGK1 — 13,90 zł

Konrad t.2 – Zrodzony z cienia
BEGK2 — 13,90 zł

Konrad t.3 – Ostrze
BEGK3 — 13,90 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG — 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG — 52 zł

Stwory Śródziemia
STŚRD — 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP — 28 zł

Przewodnik po Śródziemiu
SRPPS — 35 zł

ZEW CTHULHU

Zew Cthulhu – podręcznik główny ❖
ZCW55 — 72 zł

Xięga Bestyj
ZCXIB — 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST — 16 zł

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX — 100 zł

Kupon ważny tylko do dnia ukazania się następnego numeru pisma

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla poczty
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Pokwitowanie dla banku
zł ....
słownie ....
wpłacający ....
Imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE PROSIMY)
MAG
00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10
BŚK O/Warszawa, filia Belwederska
10501054-501484430
stempel
podpis przyjmującego
pobrano opłatę
zł ....

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
		Ogólna wartość zamówienia		
		Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)		
		Koszty wysyłki		5,00 zł
		Całkowita suma wpłaty		

15.12.98

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
		Ogólna wartość zamówienia		
		Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)		
		Koszty wysyłki		5,00 zł
		Całkowita suma wpłaty		

15.12.98

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
		Ogólna wartość zamówienia		
		Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)		
		Koszty wysyłki		5,00 zł
		Całkowita suma wpłaty		

15.12.98

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
		Ogólna wartość zamówienia		
		Wartość z upustem 10% (tylko przy zamówieniach powyżej 100 zł)		
		Koszty wysyłki		5,00 zł
		Całkowita suma wpłaty		

15.12.98

Cthulhu 1990
ZCDZI 17 zł

Księga loda
ZCKSI 12 zł

Podręcznik Badacza Tajemnic
ZCPBT 35 zł

Maska Nyarlathotepa ✤
ZCMAN 79 zł

Kryształy Czasu

Świat Almohadów ✤
KCALM 39 zł

Dzikie Pola

W stepie szerokim...
DPWSS 38 zł

Battletech

Battletech: Kompendium
BTCOM 34 zł

Mechawojownik – gra fabularna
BTMEW 69 zł

Earthdawn

Przebudzenie Ziemi – podręcznik główny
EDRPG 69 zł

Mgły zdrady – kampania
EDMZD 32 zł

Księga Wiedzy ✤
EDKWI 45 zł

Pierścień tęsknoty – powieść
EDPIT 15,90 zł

DoomTrooper – Żołnierz Zagłady

DoomTrooper – zestaw specjalny (3 zestawy dodatkowe, 2 zestawy WarZone, rozszerzona instrukcja do gry)
DTSPE 29.90 zł

DoomTrooper – zestaw dodatkowy
DTDOD 6.50 zł

Inquisition
DTINQ 7 zł

WarZone
DTWAR 6 zł

Apocalypse
DTAPO 9.50 zł

Paradise Lost
DTPAL 8 zł

Chaos Progenitus

Chaos Progenitus – zestaw podstawowy
CHSTA 19 zł

Chaos Progenitus – zestaw dodatkowy
CHDOD 14 zł

Wilkołak: Apokalipsa

Wilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
WARPM (miękka oprawa) 59 zł

Ekran narratora
WAEKR 15 zł

Podręcznik gracza
WAPGR 50 zł

Podręcznik Narratora
WAPNA 32 zł

Rytuał Przejścia
WARPZ 27 zł

W Krwawym Blasku Księżyca ✤
WAWKB 33 zł

Dark Eden: Mroczny Raj

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł

WarZone – gra bitewna

WarZone – podręcznik główny
WZONE 80 zł

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW 55 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW 55 zł

Kult – gra karciana

Kult – talia podstawowa
KTSTA 32 zł

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD 8 zł

Inferno
KTINF 8 zł

Beletrystyka

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview
SMGW1 15.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone
SMPF1 13.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – Maszyna różnicowa
SMBS1 19.90 zł

Sean Stewart – Wskrzesiciel
SMSS1 13.90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi
SMWW1 19.90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień
SMBS2 18.90 zł

C. J. Cherryh – Przybysz
SMCC1 19.90 zł

Philip José Farmer – Najwspanialszy parostatek
SMPF2 15.90 zł

John Crowley – Późne lato
SMJC1 18.50 zł

Walter Jon Williams – Metropolita
SMWW2 19,90 zł

Michael Swanwick– Stacje przypływu
SMMS1 15,90 zł

Sean Stewart – Kres obłoków
SMSS2 22,00 zł

Stephen Donaldson – Skok w konflikt
SMSD1 10,00 zł

Jeff Noon – Wurt
SMJN1 19,90 zł

Michael Swanwick – Córka żelaznego smoka
SMMS2 23 zł

C. J. Cherryh – Najeźdzca
SMCC2 23 zł

David Zindell – Nigdylia t. 1
SMDZ1 22 zł

Inferno - magazyn gier karcianych

Inferno nr 1
INF01 3.50 zł

Inferno nr 2
INF02 3.50 zł

Inferno nr 3 ✤
INF03 3.50 zł

Koszulki

Magia i Miecz ✤
KOS01 39.90 zł

Warhammer Fantasy Roleplay ✤
KOS02 39.90 zł

Doom Trooper ✤
KOS03 39.90 zł

Cthulhu ✤
KOS04 39.90 zł

Mistrz Gry ✤
KOS05 39.90 zł

Uwaga: Symbol ✤ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność, że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

NIEPOWTARZALNA OKAZJA!

KOS01





KOS02

KOS03



Cena: 39,90 zł za sztukę

KOS04



UWAGA: Przy zamówieniu 3 koszulek zaoszczędzisz 6 zł! Przy zamówieniu 5 – już 10 zł!

Po wielu trudach i znojach dopięliśmy swego! Wreszcie, jako pierwsi, możemy Wam zaproponować serię eRPeGowych wdzianek, dzięki którym każdy miłośnik gier fabularnych będzie się odróżniał od szarego połykacza chleba. Rozszerzyliśmy naszą ofertę o MAG-boutique z dwóch podstawowych przyczyn. Po pierwsze: arsenał gitowych koszulek – podstawą dobrego samopoczucia i zainteresowania płci przeciwnej. Po drugie... nikt takich koszulek u nas jeszcze nie robił i zapewne długo nie zrobi. Tak więc, jest to szansa jedyna i niepowtarzalna! Zwłaszcza że po zakupie 3 koszulek możecie zapłacić o 6 zł mniej, a przy zakupie 5 koszulek – już 10 złotych mniej! Wystarczy umówić się z kumplami. Proste? I jakie przyjemne!

Na razie przygotowaliśmy pięć wzorów koszulek, wszystkie wykonane zostaną na produktach firmy o światowej renomie – Fruit of the Loom, a proces nadruku zapewnia dobrą jakość grafiki nawet po uciążliwym praniu (nareszcie odpowiedzialna firma)!

Pozdrawiamy i życzymy udanych sesji!!!



KOS05

JESTEŚMY PIERWSI W POLSCE!

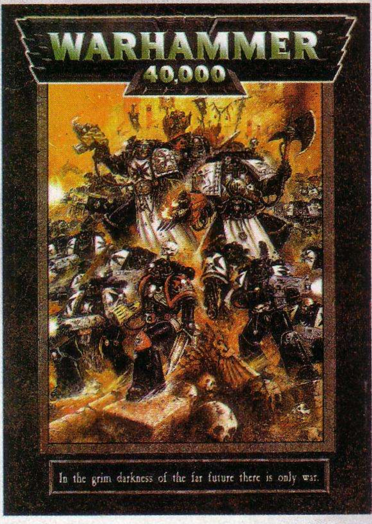
Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAGw ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier fabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Komiksy	Gry Komputerowe	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel“, Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					
Księgarnia ODYSEUSZ ul. 9 Maja 12, Szczecinek	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	✓			✓			
Sklep „IMP-Goblin“, Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5 tel.675 47 67	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓				✓	
Sklep „IMP-Ogryn“, ul. Szewska 6, 3p, 50-053 Wrocław tel. (0-71) 343 88 61	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Sklep „IMP – MAG“, ul. Piotrkowska 90, 90-103 Łódź www.lodz.pdi.net/~plvimall/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	✓	
CAPRI Computers ul. Cypryjska 29, 02-767 Warszawa tel. 642 - 73 - 38	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
„BARD“ Kraków, ul. Stefana Batorego 20/17 tel./fax. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
„BARD - FANTASY SHOP“ Kraków, ul. Wolnica 13 tel./fax. (0-12) 423-57-27 w.11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul.Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel.0-601-304470, 654 98 11	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
STREFA 51 Dworzec PKP Gdańsk Podwale-Grodzie 1 Antresola Pawilon 338 tel.(0-58) 301 28 41,42,43,44 wew.136	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
Centrum Gier „BARD“, 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 Pl. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			
Księgarnia PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓					
CENTRUM GIER 50-117 Wrocław ul. Igielna 17 tel. 0-77 57-87-36	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓						
Sklep SZEHEREZADA, fax. 0-12 476683, tel.0-601 47 66 83 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓		
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓		✓
Księgarnia FABER i FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska 11, 02-515 Warszawa		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓
Capri COMPUTERS, tel. 642-73-38 ul. Cypryjska 29 02-767 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓	✓	
Sklep R.A.R. Kraków ul.Grzegórzecka 32a fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓		✓
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
ARKANA Książki, tel. 39-94-17 ul. Słowackiego 4 01-627 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓						
CZYTADŁO, ul. Dworcowa 5B 75-201 Koszlin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓			
CENTRUM GIER tel.324 34 07 65-071 Zielona Góra ul. Sobieskiego 8/10/5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			
LEGENDA Poznań Pl. Wiosny Ludów, Pawilon 6/7	✓	✓	✓	✓		✓		✓			✓	✓	✓					
RYNEX 09-400 Płock ul.Kossobudzkiego 6/6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓		
CYBER SMOK 71-118 Szczecin ul.Wyzwolenia 42 tel.0-91 452-30-51	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓


JEDYNY POLSKI MAGAZYN KOMIKSOWY
OD NUMERU 7:
64 STRONY
ŚWIAT KOMIKSU
YANS
PLANETA CZARÓW
KOMIKS GRZEGORZA ROSIŃSKIEGO
TWÓRCY THORGALA
FANTASTYCZNA PODRÓŻ
ROSINSKI
SMIT LE BENEDICTE
SCIENCE FICTION
PRZYGODA
HUMOR
SENSACJA
FANTASY
KONKURSY
INFORMACJE
IZNOGUD & LUCKY LUKE
KOMIKSY
RENÉ GOSCINNEGO
TWÓRCY
ASTERIKSA
ORIENT MEN
SĘDZIA DREDD
SPRYCJAN
VALERIAN
KUBUŚ
SLAINE
I INNI

NOWY WARHAMMER 40.000



Jakiś czas temu gruchnęła wiadomość – ukaże się nowa edycja *„Warhammera 40.000"*. Gracze zaczęli spekulować na temat zmian, które niewątpliwie miały nastąpić. Zadawano pytanie, czy będą one kosmetyczne, czy może zmienią się pewne aspekty walki na podobieństwo najnowszej wersji *„Warhammer Fantasy Battle"* (poważne zmiany w turze magicznej i nie tylko). Krążyły także mity na temat zmian fabularnych świata: m.in. śmierć Imperatora, w następstwie której wybucha bratobójcza wojna między zakonami Kosmicznych Marines. Im bliżej daty wydania, tym więcej pojawiało się przecieków.



Naga prawda zaskoczy chyba wielu – zasady gry są zmienione w bardzo znacznym stopniu (tak na oko – 80%). Najbardziej widoczne i rażące (moim skromnym zdaniem) jest zlikwidowanie różnorodności broni, jaką oferowała poprzednia edycja, nie pokuszono się jednak o zmiany ich nazw (lenistwo czy brak wyobraźni ?) Wygląda to np. tak: *„Wraithcannon* (działa jak *Meltagun*)" czy *„Callidus Neural Shredder* (działa jak *Flamer*)" – wyjaśnienia podano w takiej właśnie formie. Następną dużą zmianą są cięcia „fabularne" w wielu armiach, np. orki nie dzielą się już na klany (ups...) nie wspominając o karygodnym obcięciu sił Chaosu.



Wiele zmian będzie miało, jak sądzę, swoich zwolenników i przeciwników. Zredukowano grę o fazę magiczną – teraz magowie mają przypisane do siebie ofensywne czary (żadnego losowania) i mogą użyć ich w trakcie tury strzeleckiej. Zasady obsługi pojazdów moim zdaniem urealniono, poza tym w większości polepszono ich przydatność na polu walki. Obniżono wartości charakterystyk wielu postaci (np. najwyższy WS to teraz wartość 5). W nowej edycji nie będą, na szczęście, możliwe przegięcia w stylu niezniszczalnego Generała Chaosu. Zmniejszeniu uległy także koszty wielu jednostek, co pozwoli na większą różnorodność oraz ilość modeli przy budowaniu armii.

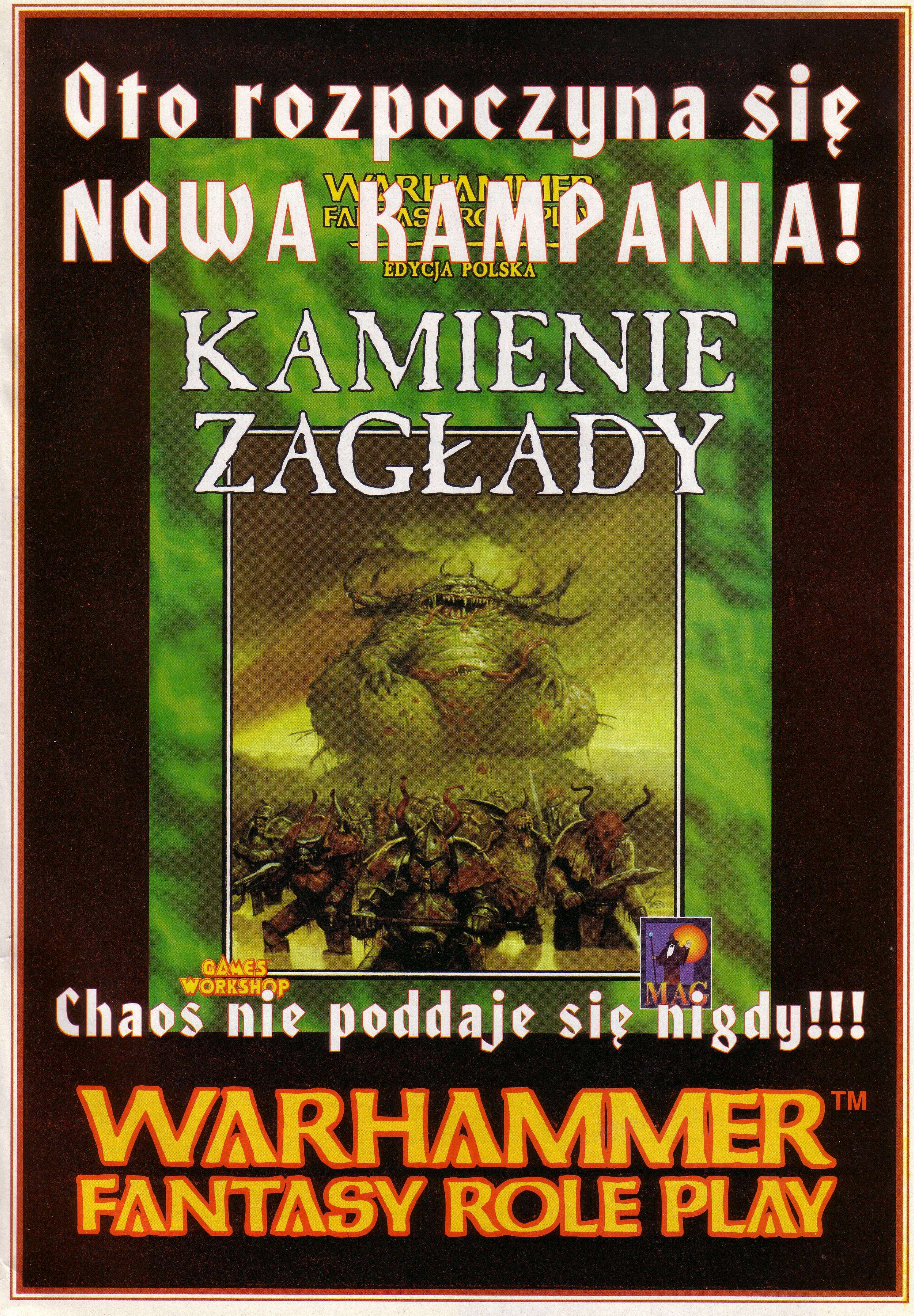
Tu zbliżamy się do jednej z dwóch rzeczy, które podobają mi się najbardziej w nowej 40.K – nowego podziału tury. Wprowadzono następujący system: Faza Ruchu – Faza Strzału – Faza Szarży – Faza Walki Wręcz. Nawet przy większej ilości modeli na planszy gra robi się bardziej przejrzysta i o wiele dynamiczniejsza! Wszystkie jednostki poruszają się z taką samą prędkością – 6 cali na turę Ruchu. Różnice zaczynają się w Fazie Szarży. Jednostki podzielono na kilka kategorii, które odzwierciedlają m.in. szybkość, z jaką te modele szarżują, np. typu *Troops* (*Space Marine Tactical Squad* czy *Genestealer Brood*) mogą zaszarżować na odległość 6 cali. Natomiast jednostki kategorii *Fast Attack* (*Hormagaunt Brood* czy *Boarboyz*) mogą szarżować na odległość 12 cali. Strzelanie odbywa się przy użyciu podstawowego BS modelu (BS-5 zawsze trafiasz na 2+, BS-3 zawsze trafiasz na 4+), nie podlegającego żadnemu modyfikatorowi, tak jak w starej edycji. Broń posiada tylko jeden zasięg, natomiast wszelkie osłony traktowane są jako dodatkowy *save* (np. jednolity mur daje nam *save* na 4+). Żadna broń nie posiada modyfikatora *save`a*, przez co wykonujemy tylko podstawowe testy pancerza. Odpowiednikiem wcześniejszego modyfikatora jest charakterystyka broni pod nazwą *Armour Piercing;* np. jeżeli strzelamy z broni, której wartość AP równa się 4, to model posiadający pancerz 4+ lub gorszy nie może wykonać rzutu obronnego – mogą to zrobić tylko modele z pancerzem 3+ lub lepszym.

Zmian w stosunku do starej edycji jest bardzo dużo.– ja wymieniłem tylko przykładowe, które i tak pokazują, że nowy *Warhammer 40.000* jest grą całkowicie odmienną od poprzednika. Czy lepszą, pokażą liczne bitwy, które będzie trzeba rozegrać.

Na koniec może opiszę zawartość pudła z podstawką do nowej 40-ki. Podręcznik podstawowy liczy sobie „tylko" 300 stron, ale gdy kogoś przerazi taka cegła, to w trakcie rozgrywek może korzystać z dwóch tekturowych skrótów, zawierających m.in. wszystkie potrzebne tabele. Ponadto wzbogacimy się o trzy przezroczyste wzorniki, dwie gotyckie ruiny, a także kilka drzewek. Pudło zawiera także dwie armie, którymi będziemy mogli zagrać. Jest to dwadzieścia modeli z całkowicie nowej, obecnej dopiero w tej edycji armii *Dark Eldar.* Jako przeciwników otrzymujemy nowe figurki 10 *Space Marines* oraz model *Land Speedera*. Muszę przyznać, że po opracowaniu nowej technologii wykorzystanej do produkcji figurek, firma *Games Workshop* jakością i dokładnością swych wyrobów bije konkurentów na głowę Tak trzymać.!

D.




Oto rozpoczyna się
NOWA KAMPANIA!
EDYCJA POLSKA
KAMIENIE ZAGŁADY
GAMES WORKSHOP
MAG
Chaos nie poddaje się nigdy!!!
WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

Magic" to już mistrzostwo świata. Odgłosy walki, wiwatujące tłumy, wojenna zawierucha... Na obu płytach nie zabrakło również pięknych, podniosłych hymnów i sag wojowników.

Potem przyszedł czas na formację **Falkenbach**: „... magni blandin ok megnitiri...". Jest to viking metal; odgłosy walki, śpiewy mężnych Wikingów, podniosła atmosfera. Muzycy grupy zafascynowani są mitologią, folklorem i kulturą tej społeczności. Swoje fascynacje przenoszą w świat dźwięków.

Dla ludzi o mocniejszym sercu pragnąłbym polecić **Samaela** „Rebelion" z pięknymi hymnami ciemności, **Mithotyn** „King of the Distant Forest", **Auberon** „A Tale of Black", symfoniczno-folkowy **Burzum** „Daudi Baldrs" i „Avis Lyset Tar Oss".

Fanów mrocznej muzyki odsyłam do **Legenda** „Autumnal", **Saviour Machine** „Legend, part I, II", czyli nie dokończona jeszcze trylogia zagłady, **Opeth** „Dawn of Dreams", **Unholy** „Rapture" oraz **Katatonia** „Discouraged Ones".

Dla miłośników wampirów i wilkołaków także znajdą się doskonałe produkcje. Na nocne sesje polecam **King Diamond** „Voo Doo", „The Graveyard", **Morgana LeFay** „Maleficium", **Moon Spell** „Wolf's Heart", „Irreligious", **Cradle of Filth** „Vampire".

Teraz nieco inny klimat. Wiele razy podczas sesji przyjdzie nam zadbać o muzykę wolniejszą, tworzącą nastrój, inną od wojennych hymnów. **Theatre of Tragedy** „Velvet Darkness They Fear" i „Aegis" uspokoją serca graczy. Piękny, kobiecy wokal Liv Kirstine pobudzi nasze zmysły i ostudzi nadmierny zapał. **Anathema** „Eternity" doda otuchy i uspokoi. Melodyjny **Moon Spell** „Sin Pecado" zabierze nas w fantastyczny, tolkienowski świat. **Tiamat** „A Deeper Kind of Slumber" wprowadzi spokojną atmosferę.

Dla zwolenników folku coś specjalnego: **Still Volk** „Hantaoma", przepiękna ludowa muzyka, a także **Bethzaida** „Nine Worlds" – melodyjny metal z fletem. Przepiękną atmosferę grozy tworzy też **Elend** „Les Tenebres Du Dehors" oraz **Hecate Enthroned** „Upon Promeathen...".

Muzyka metalowa to bardzo rozległe zagadnienie. Starałem się przybliżyć wam tę najważniejszą dla nas, graczy, stronę fantastyczną.

Tym, którzy nie zetknęli się z żadnym wspomnianym przeze mnie zespołem, proponuję sięgnąć w sklepie na półkę „metalową" i wybrać coś dla siebie. Zapewniam, że warto. Może odkryjecie w metalu coś unikalnego, co was zachwyci lub wzruszy tak, jak mnie."

Emperor

Tak oto spełniło się życzenie wielu z Was. Jeszcze raz ogromne dzięki dla Łukasza. W kolejnych wydaniach „FM" na pewno jeszcze niejednokrotnie będę korzystał z nadesłanych przez Was wiadomości. Piszcie zatem i pomagajcie mi w ukazaniu Czytelnikom „MiM-a" nieznanego cudu dźwięku.

Zajrzyjcie tu za miesiąc!

JeRzy

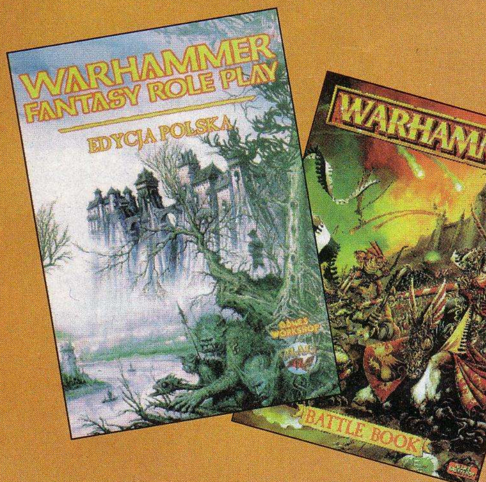
WARHAMMER

KONKURS

Wielka gratka dla wielbicieli bitewnego oraz fabularnego Warhammera. Wspaniałą nagrodą jest gigantyczna forteca do gry Warhammer Fantasy Battle. Szczęśliwy zwycięzca będzie mógł obsadzić swoją twierdzę jedną z poniższych armii:

• Bretonnian Huntig Party •
• Beastmen War Band •
• High Elf Cavalry Patrol •





Zadanie jest tylko jedno!
Trzeba napisać niewielki scenariusz w realiach Starego Świata, który można będzie wykorzystać w trakcie gry w bitewnego lub fabularnego Warhammera.
Termin nadsyłania prac mija 1 stycznia 1999 r. (decyduje data stempla pocztowego). Teksty prosimy przesyłać na adres naszej redakcji z dopiskiem „Warhammer-Konkurs".

Nagrody funduje firma GAMES WORKSHOP

Za miesiąc niespodzianka dla miłośników Warhammer Fantasy Battle

ĘCZNA PROMOCJA

ERTA WAŻNA TYLKO OD 15 LISTOPADA DO KOŃCA GRUDNIA!!!

ARK EDEN
akiet świąteczny zawiera:
x talia podstawowa;
x talia dodatkowa;
x Chaos Progenitus – gra
kościana.
x Chaos Progenitus
– dodatek.

Cena pakietu: 116 zł.*
Dodatkowo, za darmo
"Śmiech mrocznych
bogów"
i "Czarnoksiężnik
Drachenfels"

#SET2





KULT – pakiet świąteczny zawiera:
1x talia podstawowa;
5x talia dodatkowa (biała);
4x Inferno.

Cena pakietu: 107 zł.*
Dodatkowo, za darmo zbiór
opowiadań ze Świata Mroku
"Kiedy ogarnie Cię szał".

#SET3

EMIE – GRA FABULARNA
więteczny zawiera:
ecznik podstawowy;
ariusz "Stwory
iemia;
przygoda: "W poszukiwa-
alantira";
wodnik po Śródziemiu".
kietu: 111,20 zł.*

ĘDZASZ 20 % CENY!!!

#SET4

EARTHDAWN
– PRZEBUDZENIE
ZIEMI
Pakiet świąteczny
zawiera:
1x Podręcznik pod-
stawowy;
1x duża przygoda:
"Mgły zdrady";
1x podręcznik
z dodatkowymi
zasadami:
"Księga wiedzy".

Cena pakietu: 146 zł.*

Dodatkowo, za darmo powieść
ze świata *Earthdawna* "Pierścień
Tęsknoty".

#SET5



***/ Do ceny każdego pakietu należy doliczyć koszty przesyłki w wysokości 5 zł.**